N.113 Novembre CD-ROM Lire 14.900

HALF LIFE vs SIN

La mezza vita della Cendant sfida il peccato dell'Activision

THE GAMES machine

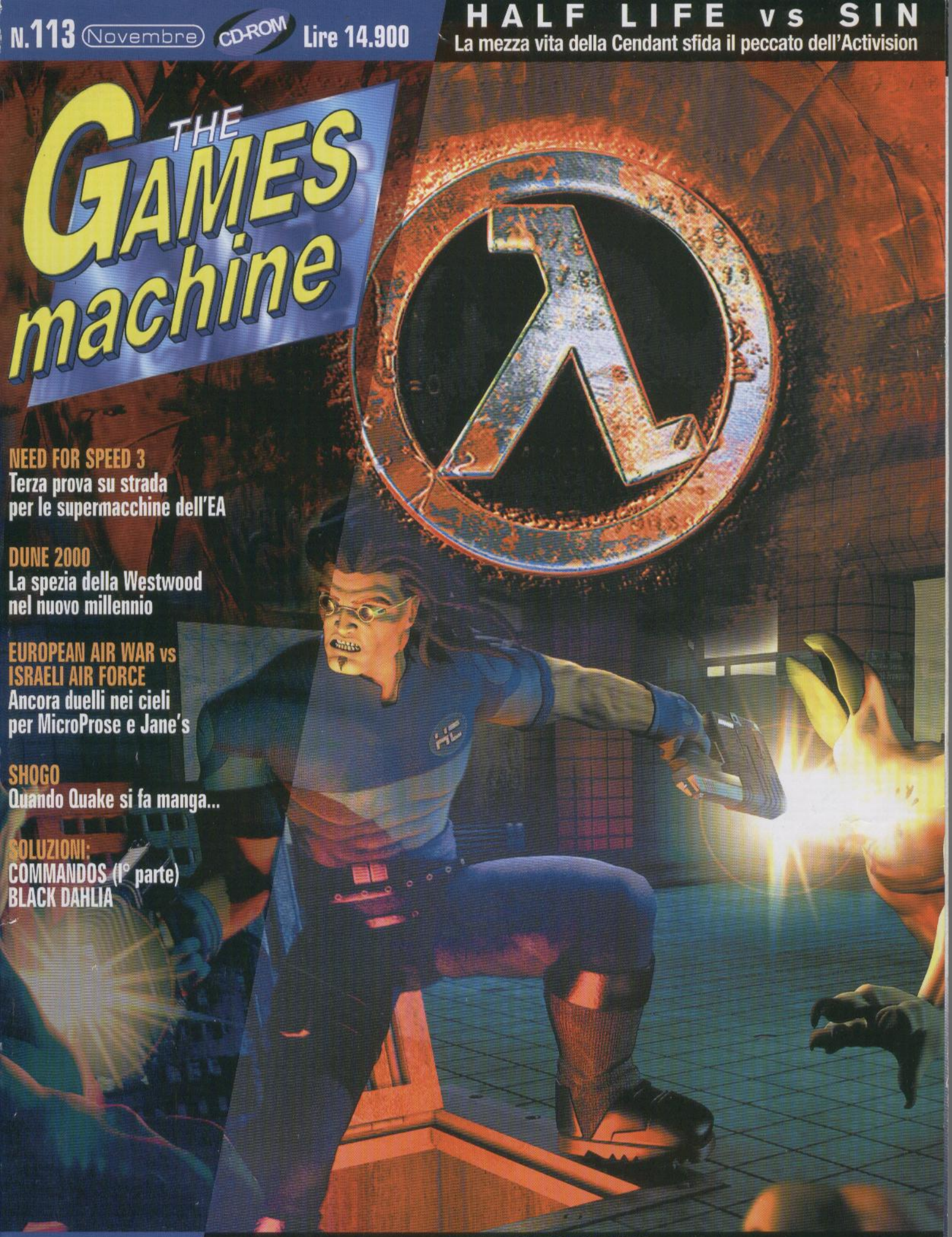
NEED FOR SPEED 3
Terza prova su strada per le supermacchine dell'EA

DUNE 2000
La spezia della Westwood nel nuovo millennio

EUROPEAN AIR WAR vs ISRAELI AIR FORCE
Ancora duelli nei cieli per MicroProse e Jane's

SHOGO
Quando Quake si fa manga...

SOLUZIONI:
COMMANDOS (I° parte)
BLACK DAHLIA



XENIA EDIZIONI

GLI ALTRI TITOLI DEL MESE:

X-FILES THE GAME • ACTUA TENNIS • VIRUS 2000 • URBAN ASSAULT • CREATURES 2 SMALL SOLDIERS • PEOPLE'S GENERAL • JOHNNY HERBERT GRAND PRIX • BUGGY SPEARHEAD • MONTEZUMA'S REVENGE • FOOTBALL WORLD MANAGER • SCARS

EDITORE:
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Dell'Annunciata, 31
20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Roberto Ferri — ferrixol@galactica.it

DIRETTORE ESECUTIVO:
Massimo "Max" Reynaud — lestat@digibank.it

CAPOREDATTORE:
Stefano Silvestri — ssxol@galactica.it

REDATTORI:
Marco Auletta — rullaxol@galactica.it
Alex Rossetto — alexol@galactica.it
Andrea Della Calce — maoxol@galactica.it
Mirko Marangon — tmbxol@galactica.it
Massimo Marino — maxime@webzone.it
Massimo Nichini — nkzxol@galactica.it
Massimo Svanoni — xamxol@galactica.it
Marco Re Depaolini — red@digibank.it
Mauro Bossetti — bossxol@galactica.it
Alessandro La Spada — alaspadaxol@galactica.it
Davide Solbiati — shazam@galactica.it
Davide Corrado — konradxol@galactica.it
Paolo Besser — paolone@besser.it
Stefano Lisi — duspaxol@galactica.it
Jacopo Prisco — sandman@galactica.it
Stefano Gaburri — stepanxol@galactica.it
Claudio Todeschini — keiserxol@galactica.it
Massimo Triulzi — triulzi@planet.it
Andrea Fattori — ook42@hotmail.com
Nicola Tateo — moonelf@tin.it
Ivan Conte — kikkox@iol.it
Raffaele Sogni — ilraffo@hotmail.com
Fabio Simonetti

TGM MAIL:
Tgmmail.xol@galactica.it

SEGRETARIA DI REDAZIONE:
Roberta Zampieri

REDAZIONE:
Xenia Edizioni – Casella Postale 853 – 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 12 (6 linee r.a.) – Fax (02) 87 85 67
Videotel Mailbox: 221707460

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE:
Bellafante Designer
Via Pordenone, 15 – 20132 Milano
Fax (02) 215 56 62

FOTOLITO:
IPS S.r.l.
Via Mincio 20/1 - Milano

STAMPATORE:
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE:
ME.PE. – Via G. Carcano, 32 – 20141 Milano

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ:
SpazioTre – Piazzale Archinto, 9 20159 Milano
Tel. (02) 69 00 12 55 – 69 00 12 77

ARRETRATI E ABBONAMENTO:
Solo con versamento su c/c postale n. 19551209 intestato a
Xenia Edizioni S.r.l. – Via Dell'Annunciata, 31 – 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 11
Arretrati: il doppio del prezzo di copertina

Abbonamento a 11 numeri:
Versione su carta £ 60.000
Versione con CD-ROM £ 149.000

Registrazione NUMERO 597 DEL 19/09/1988
presso il tribunale di Milano

editoriale

QUALE DELLE TRE?

Per tutta una serie di circostanze inedite e senza precedenti, mi ritrovo a darvi il benvenuto a questo numero di novembre di TGM senza ancora sapere quale sarà il gioco di copertina... I titoli papabili, in effetti, sono tre, ma una decisione definitiva al momento non è stata presa. Le immagini in questione le trovate in fondo a questa stessa pagina, giusto per rendervi partecipi del dilemma che mi sta tormentando nella scelta, quantunque non sarei affatto stupito se l'artwork finale non fosse nessuno dei tre... Nuovi fantomatici CD sono in arrivo domani, quando tutto il resto della rivista sarà già consegnata alla stampa tranne, chiaramente, la copertina e la 'segnatura' dove cominciano le recensioni.

Discorso copertina a parte, i tre titoli in lizza sono tutti di grande spessore, rappresentando, assieme a Klingon Guard (un po' bistrattato dal Simonetti sul numero scorso), il meglio di quanto offerto dal mercato nell'ambito dei giochi 'alla Quake'. Sebbene non mi possa annoverare fra i più qualificati amanti del genere, motivo per il quale mi tengo **RIGOROSAMENTE** lontano da qualsivoglia deathmatch redazionale (fra l'altro recentemente caduti fuori moda), è stato fin dalla mia visita di gennaio al quartier generale dei Valve, a Seattle, che sostengo come Half Life potesse vantare un'ambientazione, un'attenzione ai modelli animati e, soprattutto, un coinvolgimento narrativo nel complesso superiori a qualsiasi altro titolo analogo. In attesa che il nostro buon FBS declami il suo verdetto finale - possibilmente prima che l'Editore chieda il mio scalpo per una recensione che corre sul filo della rotativa - anche SiN sembra confermare le aspettative che un gruppo con nomi di spicco come quello dei Ritual non poteva non suscitare. Il Gaburri è ancora in piena trance recensoria, ma i rantolanti gridolini che di tanto in tanto odo in lontananza lasciano presagire qualcosa di decisamente soddisfacente... Il terzo campione in lizza, senza dubbio un vero outsider, è il fino a oggi quasi sconosciuto Shogo, capace ci combinare un background manga a uno sviluppo della trama assolutamente non lineare e imprevedibile; sempre il buon Gaburri ne assicura l'assoluta bontà e, se lo dice lui che anche per cercare la carta igienica in bagno usa il mouse per una rapida panoramica della stanza, c'è senz'altro da fidarsi...

Piuttosto patito nel fisico per una settimana non esattamente rilassante - e chiunque avrà avuto la sfortuna di sentirmi intervistato nella puntata di Target del 1° di novembre capirà in quale stato di dilaniante abbruttimento versassi - vi invito a gustarvi questo numero **113** nella speranza che siate passati tutti, e sottolineo **TUTTI**, a trovarci allo **SMAU**.

Con affetto, stima e rispetto (l'ultima volta avrei tanto voluto portarmela...), depongo la firma e rinnovo il saluto.

Max Reynaud

SILVER DISK	11
VOCI DI CORRIDOIO	22
PREVIEW	31
REVIEW	71
HARDWARE	175
REPLAY	181
AMIGA NEWS	184
TALENT ART	194
TIPS	202
BOVABYTE	222
CMANIA CORNER	224
MUSIC MACHINE	228
TGM MOVIE	230
TECNOTGM	234
TGM MAIL	237

PC

101	170
ACTUA TENNIS	116
BUGGY	149
CREATURES 2	137
DUNE 2000	97
EUROPEAN AIR WAR	107
FOOTBALL WORLD MANAGER	158
HALF LIFE	71
ISRAELI AIR FORCE	111
JOHNNY HERBERT GRAND PRIX	142
MONTEZUMA'S REVENGE	166
NEED FOR SPEED 3	91
PEOPLE'S GENERAL	154
SCARS	103
SHOGO	85
SIN	77
SMALL SOLDIERS	146
SPEARHEAD	133
URBAN ASSAULT	162
VIRUS 2000	119
X-FILES THE GAME	125

AMIGA

GUNBEE F99	189
SIMON THE SORCERER CD	189
ABDUCTION	191
FOREST DUMB FOREVER	191

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

Questi sono i due bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.
Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno il 90%, il Top Score per quelli invece che arrivano al 95%, o lo superano.

PRESENTAZIONE: si riferisce non solo alla presentazione su video, ma anche alle componenti cartacee del gioco, quali confezione e manuale.
GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco, tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).
SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.
GIOCABILITA': sintetizza l'effettivo livello di gradimento riscontrato durante la recensione.
LONGEVITA': rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco rensito.

5/5 Indica un giudizio entusiastico — Presentazione
4/5 Indica un giudizio molto convincente — Grafica
3/5 Indica un giudizio discreto — Sonoro
2/5 Indica un giudizio nel complesso soddisfacente — Giocabilità
1/5 Indica un giudizio non soddisfacente — Longevità

Questa è la pagella riassuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale.

END

Dopo mesi passati ad arrovellarmi su come ridurre la dimensione **dell'eseguibile dell'interfaccia senza eliminare le musiche,** ecco giungere inaspettatamente l'illuminazione dopo un colloquio col nostro **grafico. Per tale motivo, da questo mese facciamo ciao ciao con** la manina a starter.exe e al doppio eseguibile in versione Regular e Lite. **Ora il file winmenu.exe contiene solo 5MB di dati e 7 minuti** di musica: non male, vero? Tutto questo poi in attesa della rinnovata veste **grafica per il Silver Disk, che dovrebbe apparire sui vostri monitor** già dal mese prossimo a patto che il Bellafante mantenga quell'ispirazione **che lo ha contraddistinto in questi mesi.** A dicembre l'ardua sentenza...

Stefano Silvestri

ARMY MEN

Sviluppato e prodotto dalla 3DO, Army Men è un simpatico gioco che mi ha riportato indietro di qualche lustro, quando i videogame non esistevano ancora e l'unico svago per noi bambini erano i soldatini verdi di plastica. Ora, a distanza di anni, qualcuno ha pensato bene di dare a questi nostri piccoli eroi dell'infanzia lo spazio che si meritano, realizzando un gioco di nome Army Men il cui dimostrativo è incluso all'interno della directory \ARMY MEN del vol. 51 (file: setup.exe). Nel gioco voi impersonerete Sarge, delle armate Verdi, il cui compito è semplicemente quello di distruggere i Tan, la fazione opposta. I Blu e i Verdi avranno anch'essi un ruolo importante nella battaglia. I terreni sui quali vi troverete a combattere sono tre, e cioè desertico, alpino e paludoso. Nel demo che ho il piacere di proporvi vi troverete ad avere a che fare con un livello ambientato nel campo d'addestramento e con due missioni che vi porteranno sulle Alpi (Enemy Mines e Ghost Train). I requisiti minimi di sistema ammontano a un Pentium 90 con 16MB di RAM e Windows 95 con installate le DirectX, anche se vi consiglio vivamente di avere almeno un P166 con 32MB di RAM.
Buon divertimento!

BARRAGE

Di questo Barrage dei Mango Grits, se ben ricordate, vi avevo proposto qualche tempo fa un demo che girava ancora sotto DOS. Il gioco sembrava interessante ma è anche vero che il dimostrativo rilasciato a suo tempo era alquanto "primordiale", motivo per cui di questo titolo non se n'è saputo più nulla per dei mesi. Ora Barrage è completato, ha trovato un distributore a livello internazionale (l'Activision) ed è stato dato da recensire al Duspa (anche se credo che per motivi di spazio la recensione slitterà al mese prossimo). Come se non bastasse, né stato rilasciato un nuovo demo, che qui vi ripropongo visto che i cambiamenti rispetto al suo predecessore sono a dir poco sostanziali.

Trattasi di uno sparatutto a 6 gradi di libertà in cui piloterete un aereo hovercraft che vi permetterà tanto di sfrecciare nei cieli quando di stazionare fissi a mezz'aria (un po' come se fosse una versione riveduta e corretta di un Harrier). Nel dimostrativo contenuto all'interno della directory \BARRAGE del vol. 51 (nome file: bardemo.exe) dovrete prima di tutto impratichirvi coi comandi e quindi distruggere tutti gli obiettivi militari presenti nel gioco, a difesa di una base che dovrà essere distrutta per poter procedere al livello successivo. Il compito non sarà facile, visto che le postazioni militari sparano all'impazzata e che inoltre l'operazione di "pulizia" dovrà essere compiuta entro un certo ammontare di tempo prestabilito. I requisiti minimi di sistema ammontano a un Pentium 133 con 32MB di RAM, Windows95 e una scheda 3Dfx o compatibile Direct3D.

DETHKARZ

Si tratta di una vera e propria rivelazione, questo titolo della Beam Software (quelli di KKND), distribuito nel mondo della Melbourne House e in Italia da chissà chi: Dethkarz aveva attratto la mia attenzione in più riprese in questi mesi e devo dire che, quando allo scorso ECTS ho avuto l'occasione di vederlo girare nello stand della 3Dfx, è stato subito amore. Inutilmente sguinzagliai il Duspa alla ricerca di ulteriori informazioni ma ora, finalmente, con l'uscita del demo sono riuscito a saperne di più. Così, mentre in questo momento il Todeschini sta realizzando per voi una preview di questo simulatore di guida, io mi diletto a raccontarvi di un arcade di corse che potrei definire come un Wipeout con le ruote, considerate le ambientazioni e il grado di tecnica paragonabili unicamente al capolavoro della Psygnosis.
Contenuto all'interno della cartella \DETHKARZ del vol. 51, il gioco di corse in questione vi proietterà in un mondo futuristico dove a bordo di macchine armate fino ai denti vengono organizzate corse al fulmicotone tra le spiagge per ricchi di Grand Keys, le sopraelevate di Metro City, le gelide distese del Polo Nord e addirittura le rosse pianure di Marte. Purtroppo, di tutte queste locazioni potrete vedere solamente la seconda, Metro City, e per giunta per due soli giri, ma credo che questi siano più che sufficienti per darvi un'idea della bellezza del gioco. I requisiti di sistema ammontano a un Pentium 166 con 16MB di RAM e una scheda accelerata compatibile con le Direct3D.

MAGIG & MAYHEM

Uno degli ormai pochi titoli rimasti nella line-up della Virgin Interactive, Magic & Mayhem è un interessante RPG nei quali vestirete i panni di un mago apprendista che, aiutato da delle orde di zombie e nani, dovrà sconfiggere tutti gli altri colleghi suoi rivali fino ad arrivare ad essere il più potente del reame. Ad aiutarvi nel vostro intento ci sarà un corvo, che vi darà di volta in volta i suggerimenti necessari, facilmente riassumibili nel rinforzare la propria armata quanto più possibile, ricaricarsi di energia magica nei punti in cui è possibile farlo e nell'evitare il corpo a corpo a meno che non sia proprio indispensabile. Queste sono le basi: poi, se vorrete, potrete entrare in possesso di nuovi incantesimi, personalizzare il vostro libro delle magie e molto altro ancora: tutto dipende da quanto vorrete andare avanti col dimostrativo, che per essere installato richiede un doppio click sul file magic&mayhemdemo.exe presente all'interno della cartella \MAGIC & MAYHEM del vol. 51. I requisiti minimi, dei quali non sono in possesso, possono essere riconducibili a spanne a un P166 con 16MB di RAM

AVVERTENZE

● I CD allegati alla rivista The Games Machine, come tutte le cose di questo mondo, possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore CD che legge con estrema fatica il compact disc (o non lo legge del tutto). In tal caso sarà sufficiente spedire il CD in busta chiusa all'attenzione di Mirko Marangon, The Games Machine, Xenia Edizioni, v. Carducci 31, 20123 Milano, allegando una lettera nella quale vengano spiegati i malfunzionamenti riscontrati. I tempi di sostituzione variano dalle poche settimane a due mesi al massimo, dipendentemente dalla velocità delle Poste.

Per visualizzare l'interfaccia grafica è necessario avere installato le estensioni multimediali per la visualizzazione dei file video MPEG. Qualora comparisse un messaggio di errore di questo tipo al momento dell'avvio dell'applicazione, si dovrà installare l'Active Movie della Microsoft, che troverete incluso nella dir \AMOV4IE. (ATTENZIONE: non installate questo programma se avete Windows 98, Windows 95 aggiornato con l'Internet Explorer 4.0 o se comunque possedete una versione più aggiornata del Media Player). Cliccate due volte sul file amov4ie.exe, quindi riavviate il computer e lanciate, adesso sì, l'interfaccia grafica.
Ai meno esperti ricordo che il Silver Disk viene progettato apposta perché l'interfaccia si avvii automaticamente sfruttando l'auto-play di Windows 95. In tal caso, per installare l'Active Movie sarà sufficiente cliccare col tasto destro del mouse sull'icona del CD-ROM all'interno della Gestione Risorse, quindi selezionare la voce "Apri" dal menu a scomparsa.

Come detto qualche riga sopra, il Silver Disk prevede l'auto-play automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente o permanentemente. Nel primo caso sarà sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT all'inserimento del CD nel lettore, mentre nel secondo basterà cliccare col tasto destro del mouse sull'icona Gestione Risorse presente nel desktop, quindi cliccare su Proprietà, Gestione Periferiche, selezionare la voce CD-ROM ed evidenziare quello che si ha installato nel proprio PC, poi cliccare su Proprietà, Impostazioni e disabilitare il check-box "Notifica Inserimento Automatico".
Cliccate su OK, riavviate il computer e il gioco è fatto.

AMIGA

● Dopo l'abbuffata del mese scorso, era lecito aspettarsi un piatto meno ricco per questo numero, ma non disperate perché comunque non mancano delle belle sorprese. Anzitutto vi consiglio di guardare subito il demo di Wasted Dreams, l'ultimo arcade/adventure di casa Vulcan, che sembra promettere davvero bene. Come update invece troverete Abuse e due nuove versioni di Descent, di cui una espressamente dedicata ai possessori di PPC. Chi purtroppo il PowerPC non ce l'ha e spera ancora in una miracolosa accelerazione per Quake, può tentare con il FastPatchQuake (non aspettatevi grandi cose comunque). Se invece vi piacciono i giochi stile Command&Conquer, potreste trovare interessante MoonBase, mentre se eravate fan del mitico Captive, Time Camp potrebbe rivelarsi una gradita sorpresa.

FREEWARE

● Vi ricordate che il mese scorso mi vantavo di avervi proposto Zork 1, Zork 2, Zork3 e "Zork: The Undiscovered Underground"? Ebbene, io mi sono fidato del GarbuRRi e la fetecchia m'ha ripagato con tre archivi su quattro impossibili da aprire. "Ma a casa mia funzionano", dice lui, meritandosi così contestualmente la nomination per il Premio Banfa 1998: per sicurezza, quindi, eccovi nuovamente proposti gli archivi integrali, questa volta scompattati onde risolvere il problema all'origine. Li trovate nella cartella \FREEWARE del vol. 51.

MEDIALINE

● Anche per questo mese il Silver Disk ha è sponsorizzato dalla MediaLine, società che distribuisce software sia per PC che per PlayStation e che ha pensato bene di includere sull'argenteo CD il suo nuovo catalogo. Lo troverete all'interno della cartella \MEDIALINE sia del vol. 50 che del vol. 51: per poterlo lanciare basta che eseguiate il file medialine.exe all'interno della succitata cartella o che clicchiate sul logo della MediaLine all'uscita dell'interfaccia grafica, nella schermata conclusiva.

E-MAIL

● L'angolo della posta ha un volto tutto nuovo, e si presenta in edizione lussuosissima e rinnovata. Passata un po' in sordina il mese scorso, la nuova interfaccia per l'angolo di voi lettori e del vostro materiale è tutta in HTML, ovvero il comune linguaggio usato per le pagine in Internet. Per apprezzare l'erculeo lavoro svolto dal Todeschini avrete bisogno di un qualsiasi browser che supporti i frame (Netscape o Explorer dalla versione 3 in poi, oppure Opera accluso nei precedenti Silver Disk).
Nel frame di sinistra trovate l'elenco dei lettori i cui file sono inseriti nel Silver Disk; cliccando sul loro nome il frame di destra visualizzerà il testo che spiega brevemente il loro lavoro e i link ai file zippati contenuti nel CD. Ovviamente cliccando sui collegamenti stessi potrete aprire i file in questione o salvarli sul disco rigidissimo. Nel caso si tratti di mirror di siti on-line o comunque di altre pagine Web da leggere con comodità, il clic sul link provocherà l'apertura di una nuova finestra del vostro browser di fiducia, contenente i suddetti siti. E per scrivere ai signori di cui sopra? Semplicissimo: cliccate sul loro nome nel frame di destra e il vostro programma di posta elettronica provvederà ad aprire un nuovo messaggio indirizzato a chi volete (sperando che siano stati riportati correttamente tutti gli indirizzi. Il Todeschini

ODE RUNNER 2

La Vecchia gloria di tanti anni fa, Lode Runner 2 rappresenta l'ennesimo esempio del fatto che di idee nuove in giro ce n'è sempre meno e che ormai ci si affida sempre più a titoli di già comprovato successo. Il ragionamento non farebbe una grinza, non fosse che nel frattempo tra il primo e il secondo episodio è passata una decina d'anni e che riproporre a fine '98 un platform isometrico è secondo me un bell'azzardo. Comunque sia, nella versione finale del gioco ve la vedrete con 5 mondi diversi suddivisi in ben 162 livelli, per superare i quali dovrete far ricorso a tutta la vostra materia grigia, ovviamente stando attenti a non farvi mettere le mani addosso dai soliti malvagi e minacciosi nemici incappucciati.
Doveste quindi essere di quelle persone il cui volto viene solcato da copiose lacrime non appena ripensate ai tempi andati, non credo vi resti altro da fare che entrare nella directory \LODE RUNNER 2 del vol. 51 e cliccare due volte sul file lr2demo.exe. I requisiti minimi di sistema ammontano a un Pentium 90 con 16MB di RAM, quelli consigliati a un Pentium 133 con 32MB di RAM.

MADDEN NFL 99

Natale è alle porte e puntuali come ogni anno cominciano ad arrivare i titoli sportivi della EA Sports. Questa volta è il turno di Madden NFL 99, gioco dedicato a quello sport non troppo seguito in Italia che è il football americano.

Come suggerisce il nome stesso del titolo, il prodotto è sponsorizzato anche questa volta da John Madden, ormai storico testimonial della serie che pare abbia contribuito a fare sì che questo episodio rappresenti un passo avanti rispetto al suo predecessore. Purtroppo questa disciplina sportiva, capace d'interessarmi solo in occasione del Super Bowl, m'è decisamente sconosciuta, per cui non credo di avere consigli di sorta da darvi. L'unica cosa che posso dirvi è che il dimostrativo di Madden NFL 99 è contenuto all'interno della cartella \MADDEN 99 del vol. 50, che per lanciarlo basterà cliccare due volte sul file setup.exe. I requisiti minimi di sistema corrispondono a un Pentium 133 con 16MB e Windows 95/98 (io mi sento di raccomandarvi un P200 con 32 mega); è richiesta una scheda compatibile con le Direct3D.

VIPER RACING

Letteralmente apparso dal nulla (non ne avevo mai sentito parlare fino a quando non ne è uscito il demo su Internet), questo Viper Racing della Monster Games, distribuito dalla Sierra Sports, è un interessantissimo simulatore automobilistico dedicato a quel gran capolavoro di arte contemporanea che è la Dodge Viper. La macchina è stata infatti ricreata con una fedeltà invidiabile e nel gioco la dovrete pilotare nelle gare della Viper Racing League (VRL), vincendo le quali, se vi dimostrerete sufficientemente bravi, vincerete i soldi necessari a effettuare fino a 40 upgrade, coi quali potrete gareggiare in 4 diverse categorie di difficoltà sfidando gli avversari col vostro nuovo e "mostruoso" motore da 700 cavalli della GTS-R, piuttosto che coi fiammanti freni in carbonio. Tre livelli di realismo (la macchina potrà comportarsi in modo molto arcade così come potrà essere dannatamente fedele alla realtà), numerosissime possibilità di modifica della vettura con l'interessante possibilità di test immediato su strada, svariati replay e telemetria fanno di questo Viper Racing un titolo che gli appassionati delle corse automobilistiche dovrebbero tenere sott'occhio.
Se credete che mi stia abbandonando a facili entusiasmi, allora date un'occhiata alla directory \VIPER RACING del vol. 51 ed eseguite il consueto file setup.exe. I requisiti di sistema ammontano a un Pentium 166 con 32MB di RAM e una scheda accelerata compatibile con le Direct3D, ma sul mio P200 con 64MB di RAM e 3Dfx non girava un granché.

THE CREED

Sviluppato dalla Insomnia Entertainment e distribuito nel mondo da Creative Assembley ed Electronic Arts, The Creed è uno strano connubio tra azione e avventura in cui, nella versione finita, dovrete vedervela con ben 150 missioni che prenderanno luogo in oltre 420 locazioni pre-renderizzate. M'è parso di capire, giocandolo, che voi facciate parte di una squadra speciale impegnata in compiti "clintoniani", se è vero che nella missione a disposizione all'interno della dir \THE CREED del vol. 50 sarete impegnati a rimuovere delle strane macchie dai vestiti blu delle giovani amanti del presidente della vostra nazione; comunque sia, che ci abbia visto giusto o meno, il vostro compito sarà quello di destreggiarvi in un mondo futuristico nel quale non ci si può fidare di nessuno, con lo scopo finale consistente nel riuscire a scappare dalla città di Cerberus e dal pianeta Outpost IV, alla ricerca di un futuro che si spera migliore. Il dimostrativo in questione dovrebbe garantirvi 6 missioni di gioco, che potrete visualizzare con grafica normale o accelerata a seconda che vogliate installare il file creedf_s.exe o creedf_h.exe (quello linkato all'interfaccia grafica sarà l'ultimo, relativo alla versione accelerata).
I requisiti minimi di sistema ammontano a un P100 con 16MB di RAM, anche se è raccomandabile avere almeno un P200 con 32MB di RAM e scheda accelerata con almeno 4MB di memoria. Sono indispensabili le DirectX 6, che nel caso troverete all'interno della cartella \DIRECTX 6 nella root del vol. 51.

WWII FIGHTERS

Uno dei due simulatori di volo della Jane's Combat Simulations presenti questo mese sul Silver Disk, WWII Fighters, com'è facile intuire dal nome, è quello ambientato ai tempi della Seconda Guerra Mondiale, in un periodo in cui l'abilità del pilota contava più del mezzo e in cui, diciamolo, gli aerei erano più facili e divertenti da pilotare.
Nella versione definitiva del gioco si avrà la possibilità di provare sette tra i migliori aerei da combattimento che furono impiegati nella Battaglia delle Ardenne (a cavallo tra il 1944 e il 1945), da padroneggiare su dei terreni tra i più dettagliati che si siano mai visti. Ma non è tanto l'aspetto tecnico a fare di questo gioco un qualcosa di interessante, quanto il fatto che si tratta di un simulatore accessibile a tutti, fanatici e non, in virtù dei suoi tutorial e di un livello di difficoltà ben regolabile. Nel demo, che troverete all'interno della cartella \WWII Fighters del volume 51 (nome file: wwIIfightersdemo.exe), vi verrà data la possibilità di provare due livelli di gioco, che verranno caricati alternativamente a random a ogni avvio del dimostrativo. Purtroppo però, per invogliare all'acquisto del gioco i Jane's hanno pensato bene di inserire anche un limite temporale di 6 minuti, superati i quali il demo si concluderà, facendoci tornare al desktop di Windows 95.
I requisiti di sistema, purtroppo, non sono particolarmente abbordabili: un Pentium 200 con 32MB di RAM e scheda accelerata compatibile Direct3D è veramente il minimo indispensabile per ottenere delle prestazioni decenti, per cui se possedete una macchina di livello inferiore armatevi di tanta pazienza e iniziate a mettere via i soldi per passare a un Pentium 2 (io lo sto già facendo, purtroppo; e pensare che per tutto il resto il mio P200 andrebbe tanto bene...).

programma per la cattura di immagini in Windows 95 e NT; d'altronde, vista la quantità di giochi in arrivo, chiunque potrebbe avere desiderio di scattare qualche foto, da usare magari come fondale di Windows95. La peculiarità principale di questo programma è quella di 'catturare' le immagini di giochi che girano sotto DirectX e Glide (ovvero 3Dfx), cosa che il normale grabbing delle immagini (tasto Stamp) e i più comuni cattura-immagini non fanno. E di questi tempi trovare un gioco che non giri con le librerie grafiche Microsoft o Voodoo è pressoché impossibile...

ICQ RESCUE 2.0

CARTELLA WIN95\ICQ RESCUE 2.0
Chi usa spesso ICQ sa quanto è disastroso dover reinstallare il proprio sistema in seguito a un crash, a un upgrade o semplicemente perché è troppo 'vecchio e sporco'. Infatti questo significa dover ripristinare da capo la propria lista dei contatti, contattando uno a uno (ammesso di ricordarseli tutti) gli amici che comparivano nella lista del programma della Mirabilis, chiedendo loro di poterli reinserire nella lista, ecc. ecc. Niente di insopportabile, ma comunque una bella scocciatura. BoySoft ICQ Rescue viene in aiuto con una funzionalità limitata ma estremamente pratica: esso fa una copia di backup dei propri bookmark e della propria lista di contatti, che può essere ripristinata comodamente dopo aver re-installato ICQ sul PC, facendo sì che tutto torni immediatamente come era prima, senza sforzo alcuno.

MA QUANTO MI COSTI 3.0

CARTELLA WIN95\MA QUANTO MI COSTI 3.0
Passiamo un sacco di tempo collegati alla grande rete a fare cose, conoscere gente, chattare con gli amici su Irc, ecc., ma quanto spendiamo? Con la bolletta trasparente e le tariffe 'agevolate' per Internet (formula urbana e Co.) le cose sono un po' migliorate, ma neppure troppo. Tenete conto che comunque la bolletta trasparente elenca solo le telefonate superiori ai 4 scatti, quindi tutti i collegamenti di uno o due scatti fatti solo per leggere o spedire la posta vanno a perdersi nel mare magnum degli scatti. Ecco allora venire incontro a noi, desiderosi di conoscere quanto veramente pesa sulle nostre bollette lo stare allacciati al WWW, il programma di Andrea Pizzighella, Ma Quanto Mi Costi, giunto qui alla versione 3.0 (in anteprima per noi di TGM!). MQMC32 è un programma per Microsoft Windows 95 che visualizza gli scatti telefonici durante le connessioni via modem. Con MQMC è possibile visualizzare il costo delle chiamate urbane e in teleselezione, il tempo di collegamento, grafici statistici dei collegamenti giornalieri, le tariffe TELECOM, un calendario perpetuo, i costi addebitati in bolletta e altro ancora.

MOTHERBOARD MONITOR

CARTELLA WIN95\MOTHERBOARD MONITOR
Ecco un programma di quelli che la gente normale non usa, e che invece apprezzeranno molto i maniaci dell'overclock. Si tratta, come avrete intuito dal nome, di un'utility in grado di tenere sotto controllo i principali parametri della vostra scheda madre, come temperatura del processore, velocità del/dei ventolozzi, tensioni del core e della piastra, ecc. Lo scopo è ovvio: se portate il Bus a 112 e il moltiplicatore a 5x per il vostro PII 266, allora può darsi che il fatto di funzionare a 560 MHz provochi qualche surriscaldamento di troppo. Il programma lo segnala, e voi potete calare un po' le arie e le frequenza del chip. Una volta installato e avviato, di default il programma si posiziona nel systray, mostrando una piccola icona con la temperatura, in °C, della piastra. Se tutto va come deve, dovremmo stare sui 30 gradi. Cliccando col tasto destro sull'icona accederete al menù contestuale che permette di lanciare 'Show', piccolo grafico che raffigura solo la temperatura della piastra e un tasto per commutare tra gradi Celsius e Fahreneit. Il comando 'Show And Expand' invece mostra la finestra principale del programma e 'Quick Check' fa vedere un breve riassunto dei valori senza aprire il pannello. Avvertenza: non tutte le schede madri sono compatibili con il programma in questione. Vi consiglio, prima di rimanere delusi dal non funzionamento di Motherboard Monitor, di controllare nel file Compatibilità.htm (all'interno della stessa directory di installazione) se la vostra piastra rientra in quelle supportate, e quali parametri è in grado di controllare. Se la vostra mamma non è citata, in ogni caso è necessario che monti i chip LM78, LM79, WinBond W83781D e LM75, altrimenti nisba.

PAINT SHOP PRO 5.01

CARTELLA \WIN95\PAINT SHOP PRO 5.01
Che cos'è essenzialmente Paint Shop Pro? E' un programma di disegno, esattamente come Paint.exe di Windows, ma con giusto un paio di optional in più che lo rendono un "must" per chiunque voglia dilettarsi anche nel ritocco fotografico di un certo livello, a costo praticamente nullo (il programma funziona regolarmente per 30 giorni, dopodiché va acquistato). L'uso è intuitivo e l'interfaccia utente è stata notevolmente migliorata, con una giusta attenzione alla praticità, riprendendo molto dello stile di Explorer di Windows. Basta cliccare su New e, dopo aver scelto la dimensione della nuova immagine è possibile cominciare subito a disegnare. Il programma mette a disposizione una vastissima quantità di tool per modificare il tratto di qualsivoglia tipo di pennello (pastello, penna, matita, pastello a cera, aerografo, ecc.), tramite intuitivi menù e tag su schermo: è possibile variare larghezza del tratto, forma del pennello, opacità e densità del colore, ruvidezza del tratto, la texture che può essere applicata e via di questo seguito. E' possibile inserire figure geometriche di ogni tipo e dimensione, riempire gli oggetti con colori o texture, e tutte quelle operazioni che i programmi di disegno professionali mettono a disposizione. Ma l'aspetto che rende PSP assai più attraente di quanto non possa essere sembrato finora è la lunga serie di opzioni di ritocco delle immagini messe a disposizione per l'utente: ci sono 23 differenti filtri che possono essere applicati all'intera immagine o a una selezione di questa. Una volta partorito il proprio capolavoro è possibile salvarlo in un gran numero di formati grafici differenti, dal

GET MEDIEVAL!

Le malattie incalzano nel mondo di Tonantzin, la città di Calli sta morendo e non c'è alcuna medicina moderna che possa essere d'aiuto. Con la gente che cade come mosche, la fede del popolo s'è voltata alla scienza, ormai diventata una nuova religione. Ma non c'è solo la regione: alle volte anche la magia può aiutare ed è proprio per questo che le leggende riportate dai testi antichi riguardanti la Perla Verde hanno suscitato sempre più interesse, al punto che il capitano Lamat, il vostro capo, ha messo in piedi un team di quattro persone (voi inclusi, ovviamente) il cui compito è proprio quello di trovare questo oggetto arcano. Le cose però non sono andate come ci si aspettava, dal momento che se trovare la perla si è dimostrata essere una cosa tutto sommato facile, il riportarla indietro s'è al contrario rivelato essere un'impresa. Sulla strada del ritorno la vostra astronave ha avuto la brillante idea di fare le bizze e andare a schiantarsi nella zone di quarantena meglio conosciuta come la Zona Proibita; la perla è andata persa nell'incidente, il vostro velivolo è inutilizzabile e voi dovete tornarvene a casa sani e salvi, possibilmente non a mani vuote. Se tutto ciò vi dovesse interessare, allora "Escape: O.D.T", della Psygnosis, è il gioco che fa per voi. Contenuto all'interno della cartella \ESCAPE ODT del vol. 51, per essere installato, il dimostrativo del titolo in questione richiede un semplice doppio-clic sul file di nome odt.exe. I requisiti di sistema si rivelano essere alquanto modesti, essendo costituiti da un Pentium 120 con 16MB di RAM e Windows 95/98.

FUTURE COP L.A.P.D.

Los Angeles è un posto molto difficile da servire e proteggere, ed è per questo motivo che il dipartimento di Polizia ha messo a disposizione dei propri agenti un miracolo della scienza moderna, meglio conosciuto col nome di TAC X-1 Alpha. Si tratta di un esoscheletro meccanico armato fino ai denti e duro a morire, che ha la capacità di trasformarsi sia in un Walker che in un hovercraft. Se avete intenzione di vivere abbastanza da fare carriera all'interno della Polizia dovrete imparare a usarlo, ma lo stesso dovrete fare se vorrete giocare al demo di Future Cop L.A.P.D., divertente, colorato e sanguinario arcade della Electronic Arts che troverete contenuto all'interno della directory \FUTURE COP L.A.P.D. del vol. 51 (nome file: fcopdemo.exe). I requisiti minimi di sistema accennano a un Pentium 90 con 32MB di RAM e Windows 95/98 con DirectX 6, ma ormai sapete anche voi che la banfa è disciplina consolidata e diffusa tra le software house. Il gioco supporta anche la 3Dfx e le schede compatibili Direct3D.

HARDWAR

Gioco interessante questo Hardwar, anche se non da strapparsi i capelli: nella versione definitiva sarete liberi di esplorare mondi, interagire e combattere coi loro abitanti che manderanno avanti i propri affari come in una vera e propria comunità virtuale. Una specie di Elite, insomma, ambientato però sulla inospitale luna di Titano, rossastra e nebbiosa, dalla quale potrete alla fine evadere o al contrario rimanere, qualora vi trovaste a vostro agio in un mondo dove avidità e malevolenza sono le regole di vita.
Di tutto ciò troverete un assaggio nel dimostrativo contenuto nel vol. 51 (nome file: setup.exe), sparso nella root del CD per esigenze tecniche: questo durerà solamente 10 minuti, finiti i quali la partita verrà comunque terminata. Siccome Hardwar non è un gioco di facile approccio, eccovi una serie di istruzioni veloci veloci (se volete approfondire il discorso, leggetevi con cura il file readme.txt, ahimè in Inglese). Inizierete la vostra avventura con una piccola astronavina chiamata "Moth": se volete, all'interno della base in cui vi trovate sarà possibile vendere e acquistare materiale, ma per semplicità facciamo che iniziate subito la partita. Appena fuori dall'hangar (i tasti di default sono "X" per accelerare, "Z" per frenare, le frecce cursore per muoversi, "CTRL" per derapare e la barra spaziatrice per sparare), la prima cosa da fare è controllare la posta ricevuta, premendo il tasto "M". Cliccate sul messaggio che volete leggere, quindi su "Target Subject", di modo da inquadrare Coolon Dibsey, un pirata che se catturato vi darà diritto a una bella taglia. Indispensabile comunque è sapersi muovere all'interno del cratere Alpha, unica locazione entro cui potrete aggirarvi nel dimostrativo: con "N" accederete alla mappa della zona, mentre con "T" e "Y" inquadrerete rispettivamente il bersaglio al centro dello schermo o tutti quelli disponibili nella mappa. Una volta selezionato il vostro obiettivo, scegliete l'arma coi tasti "W" e "Q", coi quali alternerete i laser o missili teleguidati Sprat; qualora foste voi i soggetti delle attenzioni altrui, con "F" rilascerete dei flare coi quali cavarvi d'impaccio.
Una volta che avrete abbattuto la navetta di Coolon Dibsey, la Polizia vi chiederà di entrare in possesso della scatola nera. Per far questo inquadratela come spiegato sopra e premete due volte il tasto "D", così da lanciare una sonda che svolgerà automaticamente l'operazione di recupero. Da ultimo, le operazioni di attraccaggio: qualora voleste entrare in un qualsiasi hangar, a meno che questo non sia in uso fermatevici davanti e attendete che entri in funzione il pilota automatico. E con questo è davvero tutto!

JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX CHAMPIONSHIP 1998

Sviluppato dalla a me sconosciuta Reality, prodotto dalla non più famosa Midas Interactive Entertainment e distribuito in Italia dalla Halifx, Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998, oltre che a essere uno dei videogiochi coi nomi più lunghi della storia è anche un simulatore di Formula 1 che, vista la data d'uscita, va a porsi in concorrenza con quel Monaco GP RS2 che avrete modo di provare questo mese stesso all'interno del vol. 51. Il gioco, come scoprirete, è stato recensito da un non troppo entusiasta Raffo: se abbia torto o ragione starà a voi scoprirlo, provando il dimostrativo di questo titolo che troverete contenuto all'interno della cartella \JOHNNY HERBERT GP del vol. 50 (nome file: setup.exe). Quello che posso dirvi è che questo gioco m'è sembrato carino esteticamente ma non particolarmente approfondito, una via di mezzo insomma tra un simulatore vero e proprio e un arcade, il cui engine è stato capace di fornire prestazioni non esaltanti sul mio fiammante P2 400 con 128MB di RAM e Voodoo 2. Per questo motivo, i requisiti minimi di sistema indicati in un P120 con 16MB di RAM provocano una paresi con conseguente inarcamento del mio sopracciglio destro, che tuttora non ne vuole sapere di tornare in posizione di riposo. Comunque sia sappiate che il gioco completo, che purtroppo non gode di alcuna licenza ufficiale ma del solo supporto dello stesso Johnny Herbert, vi permetterà di correre su 15 tracciati di altrettante nazioni e vi metterà a disposizione tre diverse modalità di corsa, la World Championship, la Single Race e la modalità d'allenamento. Provate e vedete.

DOMINANT SPECIES

Sviluppato e prodotto dalla Red Storm Entertainment (la casa di Tom Clancy che ha realizzato anche Rainbow Six), Dominant Species è un originale strategico in tempo reale, interamente tridimensionale, nel quale vestirete i panni di un giovane Mindlord, una creatura aliena a capo di orde di mostri spaziali che si contendono con altre razze extraterrestri una sostanza di nome Anima. Tutto bene, non fosse che le suddette altre "razze extraterrestri" siamo nientemeno che noi umani, invasori di mondi nuovi volti all'espansione del nostro dominio planetario. Insomma, un'originale inversione dei ruoli per un titolo tutto sommato diverso dal solito: la struttura è quella consueta (costruire le strutture, raccogliere le materie prime, sfornare unità e poi via a fare il mazzo al nemico) ma avere a che fare con un engine tridimensionale fa sempre piacere e tutto sommato il livello incluso nel demo si lascia giocare con piacere. Le istruzioni sul da farsi vi verranno mostrate vola per volta, per cui non dovreste incontrare particolari problemi di sorta. Il gioco è contenuto all'interno della cartella \DOMINANT SPECIES del vol. 50, il file per installare il tutto è il solito setup.exe, e i requisiti di sistema sono un P200MMX con 32MB di RAM, Windows 95/98 con installate le DirectX e una scheda compatibile Direct3D.

si assume ogni colpa per questo ed eventuali altri errori: nel caso ci fossero indirizzi errati potete scrivere a lui il messaggio che provvederà a forwardare al destinatario, unitamente a gesti di prostrazione e di scuse a base di frustate sulla schiena e ceci sotto le ginocchia, rivolti con umiltà a entrambi). Per entrare in contatto con il curatore della rubrica e proporre il vostro materiale, scrivete senza tema a: Claudio Todeschini - keiserxol@galactica.it
Non si può non citare, tra le chicche di questo mese, la presenza sul Silver Disk di Flashback, sito dedicato ai vecchi videogiochi e alla loro epoca e che, grazie al lavoro dei suoi curatori, conoscono una seconda giovinezza. Dategli un'occhiata, perché è veramente un gran sito.

ISTRUZIONI CHE SALUTANO

- Visto che lo spazio è sempre tiranno, non troverete le istruzioni né dei Goodies né di Patch, Soluzioni On-CD, Trailers, Mods & Wads. Per i primi cinque, infatti, credo che le cose si spieghino da sole, mentre per i livelli aggiuntivi mi sono accorto che in fin dei conti è inutile che io sprechi della carta per spiegare cose che sono già incluse sui manuali d'istruzioni. E chi non avesse questi ultimi? Beh, il non acquistare software originale alle volte comporta i suoi svantaggi.

SHAREWARE

- **ANTIVIRAL TOOLKIT PRO**

CARTELLA \WIN95\ANTIVIRAL TOOLKIT PRO
Una delle piccole chicche di questo mese, amici lettori e consultatori del Silver Disk! L'Antiviral Toolkit Pro: non solo in italiano, non solo aggiornato al 3 di ottobre, ma anche valido fino alla fine dell'anno! Che cos'è, però, l'Antiviral Toolkit Pro? Trattasi in primo luogo di un programma che permette di verificare all'interno del vostro hard disk la presenza di 'ospiti' sgraditi (legasi "virus"), senza troppi fronzoli ma con un occhio particolare alla velocità e all'efficienza. In secondo luogo trattasi del primo programma che è stato in grado di scovare e rendere inoffensivo il temibilissimo virus CIH, responsabile di una vera e propria epidemia che ha colpito, in pochi mesi, non solo la redazione ma molti frequentatori della grande rete. Il che non è poco...

- **CPUIDLE 5.0C**

CARTELLA WIN95\CPUIDLE 5.0C
E anche questo mese, come ormai sta diventando consuetudine da un po' di tempo a questa parte, eccoci alla parte più 'rischiosa' del Silver Disk, ovvero i programmi dedicati a chi fa dell'overclock una delle proprie ragioni di vita. Ma di cosa stiamo parlando, esattamente? Questo tipo di software esegue una funzione molto semplice, ovverosia far eseguire al processore l'istruzione HLT quando questo non è impegnato, e cioè mentre il sistema sta, per esempio, accedendo al CD o alla scheda sonora. L'istruzione HLT di fatto 'spegne' la CPU che può quindi dissipare il calore accumulato fino a quel momento. Dovete infatti sapere che i microprocessori sono composti di transistori e resistenze, e quando sono sottoposti a una mole elevata di lavoro tendono a surriscaldarsi, e l'eccessivo calore può portare a malfunzionamenti del sistema (errata interpretazione dei segnali di tensione, per esempio, che in parole spicce significa confondere gli zeri con gli uni) e una sua instabilità.
AVVERTENZE: la pratica dell'overclock è scoraggiata da qualsiasi produttore e i danni da essa derivati non sono assolutamente coperti da alcuna garanzia. Il sottoscritto e The Games Machine non si riterranno assolutamente responsabili di alcun danneggiamento o perdita di dati o chissà che altro derivante dallo spingere il proprio sistema oltre i limiti per il quale è stato progettato. Ricordo inoltre che questi programmi non garantiscono il successo dell'overclocking: aiutano a raffreddare la CPU, ma se il PC non parte dopo che avete portato il P120 a 233 non prendetevela con nessuno: semplicemente rimettete tutto come era prima.

- **CUTEFTP 2.6**

CARTELLA WIN95\CUTEFTP 2.6
Un altro mese, un altro client FTP, ovvero un altro bel programmino in grado di gestire il trasferimento dei file dalla rete (più precisamente da siti FTP) al vostro disco fisso. L'installazione è decisamente semplice e non richiede grande sforzo per essere portata a termine con successo. Il programma dispone di una serie pressoché illimitata di opzioni, delle quali mi limiterò a citare le più importanti. Quando siete collegati e cliccate col tasto destro su un file del sito remoto cui avete accesso, avrete a disposizione molti comandi da poter eseguire sul file medesimo: Download, Edit, Execute, Add to Queue, Move, Delete, Rename, Make New Directory, ecc. Tra le varie feature del programma, però, quella più interessante è il resume, ovvero il recupero dei file che non si è finito di scaricare durante una precedente sessione.

- **EDITPAD 3.3.4**

CARTELLA WIN95\EDITPAD
Trattasi sempre di programma per annotazioni o per scrivere piccoli file di testo. Le interessanti feature del programma sono l'apertura di quanti file di testo si vuole contemporaneamente, la possibilità di avere sempre la finestra in primo piano, alcune elementari funzioni di inserimento di file all'interno dei documenti o di esportazione di parti del testo in altri programmi, un discreto numero di parametri di stampa, lista degli ultimi file usati (16 voci), conversione di caratteri OEM <=> ANSI e supporto MAPI per testi da spedire per posta elettronica.

- **HYPERSNAP-DX V.3.21.00**

CARTELLA WIN95\HYPERSNAP-DX
Dopo più o meno sei mesi mi sembrava giusto riproporre 'il'

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, gioco della Ubisoft che può forse vantare uno dei titoli più lunghi della storia (anche questo, insieme a Johnny Herbert, è di F1: che coincidenza!), rappresenta non solo il secondo episodio di un videogame che ha ottenuto un più che discreto successo in giro per il mondo, bensì un ulteriore gradino verso la simulazione totale del mondo della Formula 1, considerata la particolarissima attenzione riposta nella ricreazione di una perfetta sensazione di guida e di tutto ciò che accade attorno a una macchina da F1. Tutto quindi è stato incluso nel gioco, dalla preparazione iniziale della monoposto alla strategia di corsa da adottare in gara, dalla scelta del fornitore di pneumatici alla regola del "107 per cento" delle qualificazioni. Se ciò non vi dovesse bastare, sappiate che nella versione finale del gioco avrete la possibilità di scegliere il vostro bolide tra quelli di 11 diverse scuderie e di impegnarvi in gare all'ultima staccata contro altri 22 avversari che vi sfideranno su ben 17 tracciati. Il tutto senza dimenticarsi della modalità "retrò", per i nostalgici dei vecchi tempi. Ebbene, di tutto ciò troverete un assaggio all'interno della cartella \MONACO GRAND PRIX 2 del vol. 51: per installare il dimostrativo non dovrete far altro che cliccare sul file euro.exe, mettervi tuta ignifuga, casco ben allacciato e salire a bordo della vostra monoposto P133 16mega, con telaio Win95/98 e propulsione a scheda accelerata Direct3D. Andate e tornate vincitori!

NHL 99

Pare essere proprio bello questo NHL 99, nuovo capitolo della versione sportiva di Holyday on Ice della EA Sports. Con i suoi update e upgrade, il titolo in questione pare essere veramente il simulatore definitivo per tutti coloro che amino questa disciplina riconosciuta universalmente come lo sport di squadra più veloce che esista. La grafica è mirabolante, l'effetto stadio è perfettamente ricreato, la giocabilità è immediata e con soli 3 tasti si riesce a fare davvero di tutto: pensate che persino il sottoscritto, che non s'era mai avvicinato a questo genere di simulazioni, si sta divertendo non poco in queste ore col dimostrativo di NHL 99, che troverete all'interno della cartella \NHL 99 del vol. 5o (nome file: nhl99de.exe). Qualora vi interessare provare a vedere come la cavate con pattini e puck, sappiate che per l'occasione potrete provare un match tra i Washington Capitals e i Detroit Red Wings con tempi della durata prefissata di 5 minuti; ovviamente, però, dovrete possedere almeno un Pentium 166 con 16MB di RAM, Windows 95/98, DirectX 6, e una scheda accelerata 3Dfx o compatibile con le Direct3D.

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

Il personaggio di Abe m'è sempre piaciuto, non so perché, così come il primo episodio della serie, quel Abe's Oddysee che all'epoca aveva strappato un voto più che convincente al "pizzettaro" della redazione, alias il Duspa. Ora siamo di fronte al dimostrativo del seguito di quell'originalissimo platform game, intitolato questa volta "Oddworld: Abe's Exoddus", titolo realizzato dai Oddworld Inhabitants e distribuito dalla GT Interactive che, come avrete modo di vedere, rappresenta un ulteriore passo avanti rispetto al suo predecessore in termini di giocabilità. Narra la storia che Abe sia ancora nei guai: dopo essere riuscito infatti a far chiudere le malvagie fabbriche delle RuptureFarms, nelle quali i Mudokon venivano uccisi e messi in scatola diventando una prelibatezza per i Glukkon, ora il nostro eroe si trova a dover far fronte a una nuova minaccia, di nome SoulStorm Brew. Trattasi di una bibita molto gradita ai Glukkon ricavata guarda caso dalle ossa dei Mudokon; le ossa però non bastano e a esse va aggiunto un ingrediente speciale, le lacrime cioè dei Mudokon stessi. E come fare per ottenerle? Semplice: si catturano i simpatici esserini tenuti in cattività e li si tortura con delle scariche elettriche in modo da farli piangere. Inutile dirlo, questa è una situazione alla quale voi dovete porre un termine: per farlo, recatevi all'interno della dir \ ODDWORLD del vol. 50, accertatevi di essere i possessori di almeno un Pentium 120 con 16MB di RAM, cliccate sul file setup.exe, godetevi la splendida introduzione e quindi seguite con attenzione le istruzioni che appariranno su schermo. I vostri amici aspettano solo che il vostro aiuto!

POPULOUS: THE BEGINNING

Attesissimo terzo episodio della saga che decretò il successo della casa di Peter Molineux, "Populous: The Beginning" è il prequel dei due episodi che hanno reso felici tutti coloro che almeno una volta nella vita hanno voluto provare la sensazione di essere un dio. Come tale quindi si colloca su una linea temporale antecedente, il che significa che non si avrà più a che fare con divinità di popolazioni paleocristiane, bensì con sciamani alle prese con trogloditi preistorici. Il gioco, alla fin della fiera, altro non è che uno strategico in tempo reale, tridimensionale e con tanta originalità da vendere: gli incantesimi che avrete a disposizione sono tra i più fantasiosi si possa immaginare (cito solo nomi quali Erode, Vulcano e Angelo della Morte), le infrastrutture che potrete costruire sono tante e tutte rispondenti a scopi precisi e le forze della natura cui potrete far ricorso sono potenti e belle da vedere (fulmini, incendi, terremoti, trombe d'aria, ecc.). Di tutto ciò, nel demo contenuto all'interno della cartella \POPULOUS - THE BEGINNING del vol. 51, potrete provare ben tre missioni di tutorial (con le quali prendere dimestichezza col gioco), tre missioni in single-player e una missione in multiplayer, che potrete provare accedendo liberamente al sito http://www.populous.net. I requisiti minimi di sistema ammontano teoricamente a un Pentium 133 con 16MB di RAM e Windows 95/98 con installate le DirectX 6. Vi consiglio invece caldamente un P200, meglio se con 32MB di RAM e scheda 3Dfx.

POWERSLIDE

Realizzato dagli a me sconosciuti Ratbag Games e distribuito nel mondo dalla ben più famosa GT Interactive, Powerslide è un interessante gioco di corse ad ambientazione futuristica a metà strada tra S.C.A.R.S. (che vi ho già presentato sul Silver Disk) e POD. La trama è delle più originali: l'anno è il 2020 e, dopo un olocausto ambientale di indicibili proporzioni, la popolazione mondiale è ridotta ai minimi termini, coi ricchi che si sono trasferiti sottoterra e i poveri che sono rimasti sulla superficie a lottare per la sopravvivenza. E ovviamente che si fa quando non si sa se si vedrà l'alba del domani? Si prendono le macchine abbandonate per la strada (in fin dei conti è morto il 98% della popolazione!) e ci si mette a organizzare delle corse automobilistiche. Ve l'avevo detto che la trama era originale...

E così, ci avviciniamo ai dati tecnici. Il demo è contenuto all'interno della cartella \POWERSLIDE del vol. 51 e per installarlo sarà necessario semplicemente cliccare sul file setup.exe. I requisiti di sistema accennano a un Pentium 166 con 16MB di RAM e una scheda accelerata compatibile Direct3D.

classico Bitmap (.bmp) al più sofisticato Adobe Photoshop (.psd) passando per i classici JPEG (.jpg) e Compuserve GIF (.gif).

POP3 SCAN MAILBOX 1.0

CARTELLA WIN95\SCAN MAILBOX 1.0

Un programma che farà la gioia di chi, come me, riceve quotidianamente molta posta, la maggior parte della quale poco gradita (e non mi riferisco certo alla vostra). Quante volte avete ricevuto file in attach da 3 mega che richiedono un sacco di tempo per essere scaricati, per poi scoprire che si tratta di 'fuffa' o roba che non vi interessa? POP3 Scan Mailbox permette di collegarsi al proprio mailer e vedere quanti messaggi ci sono, quanto sono grandi, e decidere che cosa fare di tutta questa posta. In pratica quello che fa P3SM è di prendere di ogni messaggio solo l'header, ovvero l'intestazione, che contiene svariate informazioni, presentarvele in bella forma e lasciare a voi la decisione su cosa fare. Ed è possibile controllare più di un account di posta, grazie a una flessibilità e una praticità esemplari.

POWER STRIP 2.27.1

CARTELLA WIN95\POWERSTRIP

Power Strip è un grandiosa utility che permette di controllare la sezione audio del vostro sistema e di migliorare il vostro desktop. È specificamente realizzata per funzionare con le vostre schede video e i vostri monitor (nel caso ne abbiate più d'uno, che ne so io?). Pensate a Power Strip come a una sorta di driver che funziona in combutta con quello della scheda video, e avrete un'idea di quello che può fare (e di quello che può spremere dai vostri monitor). Piccola nota: per una miglior compatibilità e flessibilità, i driver di PS sono caricati e scaricati dinamicamente dalla memoria all'avvio e chiusura del programma, ma ovviamente molte delle migliorie sono attive solo quando PS è in esecuzione. Una volta avviato dal Menu Avvio potrete accedere alle opzioni del programma cliccando con uno qualsiasi dei due tasti del mouse sull'icona che si mette nel systray. E qui vedrete una tale quantità di opzioni che, sulle prime, lascia veramente a bocca aperta: dire che sono centinaia, in grado di intervenire su ogni singolo pixel visualizzato su schermo è forse riduttivo. Io stesso lo sto provando intensivamente da giorni e non ho ancora scoperto tutto! Insostituibile il supporto offerto dalla guida del prodotto, accessibile tramite il link nella cartella 'Menu Avvio\Power Strip\Online Documentation'. Il programma è completamente in italiano.

SYLVIE 1.36

CARTELLA WIN95\SYLVIE 1.36

Che curioso programma ho qui inserito! Trattasi della versione dimostrativa di un Verbot, ovvero un Verbal Software Robot, un personaggio virtuale con una "personalità" propria, e artificiale, qui nella incarnazione di Sylvie, a cura della Virtual Person, software house dedita a questo tipo di programmi. I Verbot hanno una limitatissima capacità di capire e parlare inglese (anche se dovrebbero aggiungere altre lingue tra un po') tramite una tecnologia chiamate Natural Language. Il loro scopo è molto semplice: intrattenere l'utente o servire come interfaccia per future applicazioni, come giochi o programmi per bambini, o chat on-line, oppure dee-jay virtuali. Sylvie è un demo che dura 30 giorni (e solo quelli), durante i quali potete cercare di conversare un po' con lei. Non aspettatevi granché, è ovvio, ma qualche frase magari la riuscite a scambiare, con lei. Se non vi piace, potete provare con Eliza, che è un po' più simpatica e meno monotona: ella si occupa di problemi personali.

TRANSMAC 3.1

CARTELLA WIN95\TRANSMAC 3.1

Può capitare, a volte, di avere a che fare con dei dischetti, o Zip o CD-ROM in formato Mac, dei quali tuttavia non possiamo far altro se non restituirli a chi ce li ha forniti o vederli a casa di qualcuno che il Mac lo possiede. TransMac crea finalmente il ponte che mancava tra le due piattaforme con un'utility in grado di leggere qualsivoglia periferica presa di peso da un Macintosh e messa nel nostro PC: hard disk, dischetti ad alta densità (quelli a bassa no perché il lettore di floppy del PC non legge il formato da 400/800 Kb), CDROM, SyQuest, Zip, Jaz, EZ135, Bernoulli, e dischi SCSI.

TWEAKI...FOR POWER USERS V1.0

CARTELLA WIN95\TWEAKI

Ecco un altro programma che permette di mettere mano alla configurazione standard dei sistemi operativi Microsoft, solo che questa volta non è limitato al solo Windows95; il programma, infatti, una volta installato e avviato, presenta ben 6 linguette tra cui scegliere, che sono le seguenti: Security (varie opzioni per cancellare le vostre tracce all'avvio del sistema), Win Tweaks (personalizzazioni del sistema comuni a tutta la famiglia Win9x/NT) Win95/98 (personalizzazioni limitate a Windows9x, ovvero abilitazione dei tasti funzione all'avvio, se far partire o meno Scandisk quando si spegne male il PC, caricamento o meno di logo.sys, i secondi di tempo durante i quali sono disponibili i tasti funzione, ecc.), NT 4.0/5.0 (chi gira sotto NT potrà scegliere di non mostrare il nome dell'ultimo utente collegato, lanciare le applicazioni 16 bit ognuna con la propria macchina virtuale, forzare le applicazioni a terminare quando eseguite lo shut down, far caricare il desktop mentre sta ancora terminando il logon, ecc.), NT Server (solo tre opzioni: nascondere il server dal browser, abilitare l'opzione di shut down anche al prompt di logon, e forzare un server ftp quando si è in modalità Unix) e NT Debugs (la possibilità di editare il file boot.ini, ovvero quello caricato all'avvio del sistema, con alcune opzioni spiegate in breve, oppure di vedere l'ordine con cui vengono caricati i driver in memoria). Valgono per questo programma le avvertenze già scritte per Motherboard Monitor, CPUIdle, Power Strip, ecc.

MIGLIORAMENTI NELL'ATTESA DEL CAMBIAMENTO

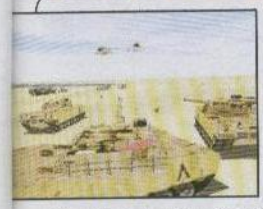
RAILROAD TYCOON II

La Pop Top Software, prodotta dalla Gathering of Developers e distribuita in Europa dalla Take 2 Interactive ci propone questo Railroad Tycoon II, seguito di un gioco che all'interno del suo genere è considerato una piccola leggenda. Anziché infatti costruire città o simulare grattacieli e formicai (ogni riferimento alla Maxis è puramente casuale), questa volta vi troverete a dover costruire un'intera rete ferroviaria, che trasporti non solo passeggeri ma anche e soprattutto merci da una città all'altra, tenendo conto delle caratteristiche geografiche dell'area in cui vi troverete a operare e della dislocazione degli stabilimenti industriali. Dovrete allora comprare e vendere materie prime, posare rotaie là dove ritenete sia più conveniente, creare le tabelle degli orari, costruire stazioni e gallerie, assumere e licenziare gli uomini del vostro personale, ognuno di questi caratterizzato dai propri parametri, e, se proprio volete, invitare altri 15 vostri amici a unirvi a voi in una sessione multiplayer. Railroad Tycoon II non è certo il gioco che piacerà ai fanatici di Incoming, ma coloro che siano alla ricerca di una simulazione davvero dettagliata, complessa, profonda e dalla grafica accattivante (che male non fa mai), farebbero meglio a dare un'occhiata all'interno della cartella \RAILROAD TYCOON 2 del vol. 51, al cui interno troveranno un eseguibile di nome rrt2demo.exe.

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

Per molti Shogo rappresenterà senz'altro una novità, ma non per noi o per voi che leggete con regolarità TGM, dato che a questo titolo sviluppato e distribuito dalla Monolith abbiamo sempre dedicato il massimo spazio possibile. Gioco di copertina del vol. 51, contenuto all'interno dell'ovvia directory \SHOGO e installabile grazie all'altrettanto ovvio file shogdins.exe (non fosse altro perché è l'unico file presente all'interno della directory), il titolo in questione vi proietterà in un mondo dalla caratterizzazione manga in cui, come al solito, i cattivi regolano incontrastati e, armati fino ai denti, rappresentano una serie minaccia per le forze dell'ordine, che si trovano quindi costrette a dare in dotazione ai propri agenti dei robot in puro stile giapponese (mi vengono in mente quelli di Appleseed di Masamune Shirow) dalle prestazioni a dir poco devastanti. Quello che è bello di questo Shogo però, tolti gli avversari non proprio intelligenti, è la trama assolutamente non lineare (della quale purtroppo non avrete modo di accorgervi durante il demo), il fatto che il gioco è contraddistinto da un look particolare avvalendosi di un engine che non è né quello di Quake 2 né quello di Unreal (e ditemi voi se questa non è una novità) e, infine, il fatto che alle missioni all'interno dei mech si alterneranno quelle a piedi. I requisiti minimi (ma davvero minimi) di sistema ammontano a un Pentium 133 con 32MB di RAM, Windows 95/98 e DirectX 6 installate, ma ovviamente possedere almeno un P200 con scheda accelerata è sempre cosa buona e giusta. Provatelo e ditemi voi se non si tratta di un gioco davvero interessante...

SPEARHEAD



Realizzato dalla Zombie (quelli di Spec Ops) e distribuito dalla Interactive Magic, Spearhead è un interessantissimo (almeno per gli appassionati) simulatore di carro armato che vi proietterà nelle calde distese della Tunisia, nazione che ha richiesto il vostro aiuto in quanto minacciata da dei gruppi di ribelli islamici finanziati dalla Libia. Scopo della nazione di Gheddafi non è tanto creare dei disordini fini a se stessi, quanto riuscire a mandare al potere degli uomini alle sue dipendenze così da ottenere il controllo sui giacimenti petroliferi tunisini. Ovviamente gli Stati Uniti non hanno alcuna intenzione di far sì che ciò possa accadere e per questo motivo hanno dato il via all'Operation Removal, all'interno della quale voi sarete il comandante della Terza Divisione corazzata. Il vostro compito consisterà non solo nello sconfiggere i ribelli, ma addirittura nel farli abbandonare il suolo tunisino; purtroppo però ciò non sarà facile, in quanto le forze ribelli sono ben armate con i carri T-72 di fabbricazione sovietica e con altre armi che l'ex grande potenza sta ormai svendendo in giro per il mondo. Se il contesto e la sfida che vi si prospettano sono di vostro interesse, allora sappiate che all'interno della cartella \SPEARHEAD del vol. 51 (file: setup.exe) troverete un dimostrativo piuttosto ben realizzato che per girare sulle vostre macchine richiederà fantomatici requisiti hardware quali un Pentium 133 con 16MB di RAM (non so voi ma io accolgo queste informazioni sempre con un certo scetticismo). Comunque sia, visto che se non si sa quali tasti premere il carro armato non lo si riesce neanche a muovere, eccovi una breve mappa che potrà tornarvi utile:

[spaz]	Spara	[c]	Allinea arma
[z]	Allinea tutto	[l]	Accendi motori
[s]	Stabilizza arma	[t]	Supporto termico visivo
[h]	Heat	[o]	Marcia avanti
[r]	Ridotta	[n]	Folle
[a]	Retromarcia	[d] [←] [→]	Gira dx/sx (tastierino)
[↑] [←] [→] [↓]	Muovi cannone		

JAGGED ALLIANCE 2

Amanti degli strategici, credo accoglierete con una certa benevolenza l'arrivo sul Silver Disk del dimostrativo di Jagged Alliance 2 della SirTech, casa canadese che non ci regala il solito primo livello del gioco finito ma delle sezioni nuove di pacca create apposta per il demo. Il primo episodio della serie, come molti di voi sapranno, ha goduto di una certa popolarità a suo tempo in virtù di una formula che lo rendeva un po' strategico e un po' RPG; questo secondo capitolo sposta invece l'ago della bilancia più sul lato del role-playing game, con numerose missioni da compiere e oltre 150 personaggi con cui interagire. Nel dimostrativo che troverete nella cartella \JAGGED ALLIANCE 2 del vol. 50 (nome file: setup.exe) vi troverete a dover gestire un manipolo di mercenari pronti a tutto pur di portare a termine il loro incarico. A voi il compito di guidarli all'interno di uno scenario isometrico dalla grafica ben curata.

Vista la complessità del gioco e considerato il poco spazio qui a mia disposizione, il consiglio che vi do caldamente è quello di leggervi il file di testo la cui consultazione si renderà possibile unicamente alla fine dell'installazione del programma: in esso sono spiegate le tattiche, i trucchi e i tasti necessari a gestire il gioco, alquanto difficile quanto meno in fase d'approccio. Per i più pigri di voi, comunque, ecco una breve lista contenente i tasti più importanti:

[T] [A] [B]	Sposta l'obiettivo a un diverso livello (es.: voi siete a terra e i nemico è sul tetto di una casa)
[ctrl]	Evidenzia i nemici visibili
[↑] [↓] [←]	Seleziona/Localizza i mercenari
[spaz]	Seleziona il prossimo mercenario della squadra
[B]	Seleziona la modalità BURST per alcune armi
[N]	Evidenzia uno dopo l'altro gli obiettivi multipli presenti in una locazione
[M]	Modalità STANDING (in piedi)
[C]	Modalità CROUCH (accucciati)
[P]	Modalità PRONE (sdraiati)
[ALT] [←] [S]	Salvataggio veloce
[ALT] [←] [L]	Caricamento veloce
[M]	Mappa

TWIN EXPLORER

CARTELLA WIN95\TWIN EXPLORER
Un simpatico programma che, come altri già visti in precedenza, si pone come sostitutivo (o meglio, integrativo) di Explorer di Windows95. Non mi riferisco al browser per Internet, ma al programma che si occupa di visualizzare le finestre di Windows95 e che gli utenti conoscono più probabilmente come 'Gestione Risorse'. Riusciremo un giorno o l'altro a trovarne uno che lo soppianti definitivamente? Twin Explorer, come dice il nome medesimo (Explorer Gemello, letteralmente), è una versione 'doppia' di Gestione Risorse, ed è doppia nel vero senso della parola: quando lo avviate (dopo averlo installato lanciando setup.exe e seguendo le facili e ovvie istruzioni su schermo) vedrete una finestra che sembra la solita di Explorer, ma che in realtà ne incorpora due, una in basso e una in alto. Ognuna è in tutto e per tutto identica a quella di Windows95, che quindi mostra nel riquadro di sinistra il contenuto del PC. La versione acclusa nel CD dura 30 giorni, dopodiché si rende necessaria la registrazione o la rimozione del programma dai vostri hard disk.

VIRTUAL IRC 98 1.0

CARTELLA WIN95\VISUAL IRC 1.00
Dopo mIRC ecco un altro client per chattare allegramente in rete, che sembra essere decisamente migliore del suo concorrente e avere le carte in regola per surclassarlo: giudicate voi. Il programma offre la possibilità di colloquiare allegramente con chiunque frequenti IRC, la Internet Relay Chat. IRC è un luogo di incontro virtuale dove gente da ogni parte del mondo si trova per parlare del più e del meno. Per irc-are tutto quello che dovete fare è installare il programma, connettervi a un server, unirvi a uno dei canali che quel server mette a disposizione e chattare!

WINBOOST98 1.1

CARTELLA WIN95\WINBOOST98 1.1
Ecco il primo programma di personalizzazione di Windows98! Il sistema operativo comincia timidamente ad affacciarsi sul mercato, alcuni di noi lo hanno già installato, molti ci hanno provato e sono tornati indietro, ed ecco i primi software a esso dedicati. Sezione sicuramente destinata ad aumentare il suo spazio nel Cd, nei mesi a venire...Questa utility appartiene al genere che io maggiormente prediligo, perché consente di mettere mano in maniera abbastanza 'sicura' a molti dei parametri di sistema che, di solito, sono nascostissimi chissà in quale file di configurazione. D'altronde la personalizzazione del proprio sistema è una delle cose cui credo nessuno è disposto a rinunciare, che permette di rendere il proprio computer un po' più 'nostro' e diverso dagli altri.
La solita avvertenza: se si sta un minimo attenti questi programmi sono innocui; in nessun caso l'autore, il sottoscritto e The Games Machine si riterranno responsabili per il cattivo o improprio uso del programma che potrebbe portare alla perdita di dati o al malfunzionamento del sistema.

WINDOWS 95 YEAR 2000 FIX

CARTELLA WIN95\WINDOWS95 ANNO 2000
L'incubo dell'anno 2000 attanaglia anche noi, miseri utenti di PC. Ma grazie a questa piccola patch potremo d'ora in poi dormire sonni tranquilli, amici. Sebbene mi senta di dare in minima parte ragione a chi, come il Gaburri, mi irride per via del fatto che è un po' presto per porsi concretamente il problema, visto che da qui a un anno NESSUNO di noi avrà la stessa installazione di oggi (Windows95 costringe spesso a reinstallare tutto, vero?), tuttavia è sempre meglio essere pronti, e comunque potrete sempre ripescare questo vecchio Silver Disk tra un po' di tempo e sistemare le cose.
L'operazione non presenta alcun problema: lanciate l'eseguibile, e in pochi secondi la finestra con scritto che il Command.com e File Manager di Windows sono 'sani' comparirà sotto i vostri occhi. Oltretutto potrete vantarvi con gli amici che il vostro PC è 'Y2K Compliant', ovvero pronto per l'anno 2000, e che TGM è stata la prima rivista a pensare anche a questo...ma Windows 98 è già Y2K compliant, che voi sappiate?

WINZIP 7.0

CARTELLA \WIN95\WINZIP 7.0
Siamo alla fine. Dopo mesi di versioni beta più o meno funzionanti, eccoci alla versione definitiva del compressore/decompressore TOTALE per Windows. Si tratta della release 7 del programma, che aggiunge non poche migliorie rispetto all'ultima presentata ufficialmente, la 6.3. Winzip è IL decompattatore più famoso del mondo, universalmente riconosciuto come gestore ideale di file compressi. La versione 7.0 del programma propone un engine di compressione migliorato e molte feature veramente belle, tra cui lo Spanning dei dischetti (se scegliete come destinazione di un'archivio un'unità a disco di capacità limitata come il floppy, Winzip dividerà automaticamente l'archivio in file da 1.44 chiedendo di volta in volta di inserire un nuovo dichetto), l'opzione di skippare i file più vecchi durante l'estrazione, la possibilità di installare applicazioni presenti in archivi senza decomprimerli, il supporto per i file .cab di Microsoft, 21 nuovi bottoni per personalizzare la toolbar, supporto opzionale per il one-click-open di Explorer 4.0 e uso del registro anziché del file Winzip32.ini per la configurazione del programma.

WPLAY 1.70

CARTELLA WIN95\WPLAY 1.70
Un concorrente serio di WinAMP! Finalmente! E che antagonista, signori! Come il suo collega/rivale è shareware e può essere valutato serenamente per 14 giorni, dopodiché è necessario registrarsi o rimuoverlo dal proprio sistema. Trattasi di riproduttore di file sonori in formato MPx, nonché delle playlist (ovvero le 'compilation', create con WinAMP o con WPlay medesimo). Il programma non richiede installazione, ma semplicemente che copiate la cartella nel CD sul vostro hard disk, dopodiché potete lanciare l'eseguibile Wplay.exe.

NEWS

E ALLA FINE LA PSYGNOSIS RESTA DOV'E'

Vi avevamo dato quasi per certo, il mese scorso, il passaggio della Psygnosis dalla Sony alla Eidos. Se ricorderete, questo tipo di separazione appariva abbastanza inevitabile già nel 1996, quando Sony diede per la prima volta l'idea di volersi liberare del suo "scomodo" partner. E invece, neppure questa volta l'affare si è concretizzato: naturalmente sembra che il mancato affare sia dovuto a differenti richieste e offerte in termini monetari. La Sony, dunque, conserva ancora una volta la proprietà del suo cavallo pazzo, che rimarrà sempre libero di sviluppare titoli per piattaforme diverse. "In linea con la nostra strategie, abbiamo rifocalizzato il nostro catalogo per la stagione 1999/2000, eliminando alcuni titoli di secondo piano (Control Freak e Reapers, NdJP), ed effettuando tagli al personale per circa 40 unità; la Psygnosis rimane un'entità indipendente nel nostro gruppo, m con tutto il supporto che merita", è quanto ha dichiarato intorno al mancato accordo Gary Johnson, uno degli alti dirigenti della SCEE.

WORMS: ARMAGEDDON SULLO SPECTRUM?

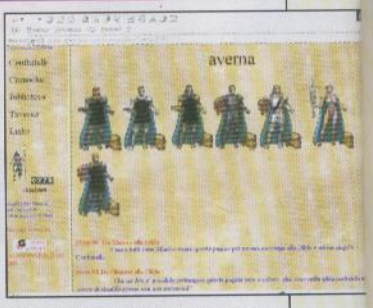
Non era facile cascarci, ma qualcuno ci è riuscito: i Team 17 si sono divertiti a rilasciare una press release dall'aria "ufficiale" nella quale segnalavano l'imminente uscita del loro nuovo Worms, pensate un po', per ZX Spectrum. Nel comunicato si leggevano anche alcune parole di Martyn Brown: "Al giorno d'oggi, lo sviluppo dei giochi è pieno di paroloni e frasi a effetto che, per essere onesti, non ci piacciono. La versione Spectrum di Worms: Armageddon ci ha dato la possibilità di allontanarci da tutto ciò e proporre della bella grafica a 16 colori e un simpatico sonoro a 1 canale. Potrebbe sembrare strano, ma creare il gioco ci è costato circa mezzo milione. Lo Spectrum è una piattaforma ideale perché sviluppare per altri sistemi costa una fortuna, e in più è ancora tremendamente popolare e si sta rafforzando nei paesi del terzo mondo, che ci crediate o no". La press-release, poi, citava orgogliosamente alcune delle caratteristiche del gioco, tra cui un "tempo di caricamento di 7 minuti", "colori brutti, suono orrendo", "nessuna stupida sequenza FMV", e "un comodo nastro che sta in tutte le tasche". Alcuni servizi di news non direttamente legati ai videogiochi hanno persino creduto al comunicato dando la notizia per vera. In realtà i tratta soltanto della zingarata di qualche PR, che però non ha mancato di fare proseliti e di dare al gioco un pizzico di popolarità in più...

L'ULTIMA FRONTIERA DELLA ACTIVISION

La Activision diventa sempre più grande: dopo essersi mossa abilmente nel mercato delle licenze distributive, guadagnandosi dapprima la id Software e poi la LucasArts, ora la compagnia americana si è assicurata dieci anni buoni di Star Trek. Un accordo ufficiale con Viacom assicura ad Activision la possibilità di sviluppare in forma esclusiva titoli basati sulla serie, in ogni sua forma, per il prossimo decennio. Restano in fieri gli attuali accordi con MicroProse e Interplay, terminati i quali Activision avrà terreno libero. Pare che il primo titolo che nascerà dall'accordo si baserà sul prossimo film della serie, "Star Trek: Insurrection", in uscita nel 1999. Bob Dewar, vice presidente della compagnia, si è così espresso: "La cosa migliore è che ora abbiamo un nome che attrae i grandi nomi. Quando le grandi compagnie vogliono fare affari pensano ad Activision. Credo che il non avere avuto tutti i titoli legati a Star Trek sotto un'unica etichetta abbia nuociuto agli sforzi promozionali nel passato; i giochi non possedevano quell'attenzione al dettaglio che Star Trek merita."

CRONACHE DI BRITANNIA (Diario di Ultima Online, capitolo VIII)

Ogni giorno ha la sua dose di sorprese, piccole o grandi che siano. Ma che bisogna pensare quando ti raccontano che è stata scoperta un'intera nuova area del mondo in cui vivi?



Ebbene sì, al termine di un cunicolo senza fine si aprono le terre del mistero, un nuovo continente che accoglierà a braccia aperte i visitatori. O meglio, "a braccia aperte" non è il termine esatto: The Second Age, questo il nome dell'espansione, conterrà un sacco di nuovi mostri uno più cattivo dell'altro, oltre a nuove tribù e a una creatura cavalcabile. Il territorio conterrà nuovi tipi di paesaggio, dalla giungla al canyon, e scenari suggestivi quali caverne ghiacciate e templi con rivoli di lava.

Anche l'interfaccia subirà dei cambiamenti: la schermata è stata riprogettata, in modo da darvi la possibilità di trascinare fuori dall'area di gioco le finestre di status, skill e via dicendo. Da quello che abbiamo visto si tratta in pratica della modalità finestra con una cornice nera, nella quale sposterete le ingombranti finestrelle di cui sopra. Io preferisco di gran lunga il pieno schermo, almeno fintanto che non possiedo un monitor da 21", ma prima di esprimermi aspetterò la classica prova.

Altre novità includono un sistema di chat per le gilde, che consentirà di creare dei piccoli canali IRC con tanto di moderatore, invito e via dicendo, e un traduttore automatico per le lingue sconosciute. Mi fermo qui perché lo spazio è tiranno, ecco l'indirizzo da tenere d'occhio: www.owo.com/t2a.

Poco dopo metà luglio, Arrowhead ha subito un attacco da parte di PK più vili del solito. Essi lo hanno provocato per farsi attaccare, ma dopo essere stati colpiti (hanno aspettato la flag, gli infami) hanno mandato in crash il suo client. Potete immaginarvi la situazione al rientro: "You are dead" e tante grazie.

Ma non finisce qui... Leggetevi bene quanto segue. A fine agosto la Origin ha emanato una circolare sulle utility sviluppate da terze parti per Ultima Online: se danno dei vantaggi, rispetto agli altri giocatori, chi se ne avvale verrà cacciato da Britannia. Per sempre. La comunità italiana era sconcertata, soprattutto per quanto riguarda UOExtreme: si tratta di un'utility esterna grazie alla quale anche i giocatori europei, laggati fino all'inverosimile, possono reggere il ritmo degli americani. Ma questo, purtroppo, è il classico vantaggio illecito di cui parla la Origin.

Ebbene, qualche tempo dopo abbiamo scoperto il vero motivo del divieto: una finta quinta versione di UOExtreme era stata messa in giro per diffondere il Back Orifice, un virus in grado di mandare informazioni via Internet a insaputa dell'utente. Il destinatario può accedere alle risorse del vostro sistema e registrare la pressione dei tasti. Ad esempio, se Karis tradisse Shana con un'elfa, chi gli ha iniettato il Back Orifice potrebbe registrare la pressione dei tasti e trasmettere tutto all'adorata mogliettina.

Ildebrand, capo dei Monaci Oscuri, è stato contagiato dal Back Orifice: hanno scoperto la sua password, lo hanno derubato di tutto e pure ucciso. Ma noi di Trinsic siamo una razza superiore (pure lui proviene dalla mia stessa città, anche se vive su Catskills) e Ildebrand ha trovato la forza di ripartire da zero. Complimenti, scommetto che ora sei più forte di prima!

Che fare? Se già avete UOExtreme, toglietelo di mezzo e procuratevi un antivirus in grado di scovare il Back Orifice. Il Panda dovrebbe essere in grado. Fate una scansione completa del sistema e cancellate i file che risultassero infetti. Non cercate di 'salvare il salvabile', come si fa sempre in questi casi, perché il rischio che si corre con il Back Orifice è davvero elevato. E se riuscite a debellarlo dal PC, accendete un cero a Ildebrand, Sun Tzu e Jedar II.

Un rapido pensiero va ai Templari di Taos, che sono i personaggi raffigurati nella foto del mese scorso della quale non ricordavo la provenienza. Tronky ha minacciato di lanciarmi un anatema se mi fossi dimenticato di dirlo... Tsé, come se io avessi paura degli anatemi. Ametraal, gli anatemi, li dice la sera prima di andare a dormire!

Ciò detto, ripongo la penna nel calamaio e metto il libro sullo scaffale. Chiedo scusa per aver tralasciato i vostri racconti, ma questo mese i due annunci erano troppo importanti: prometto che a dicembre faremo il pieno di avventure.

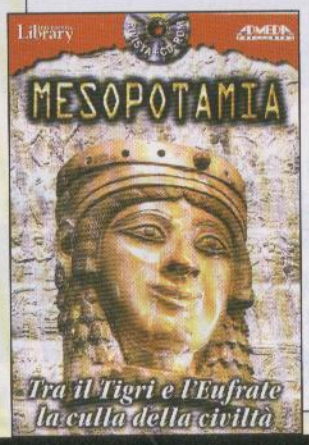
Ametraal di Trinsic(aka Alessandro La Spada)

NOVITA' DA ADMEDIA

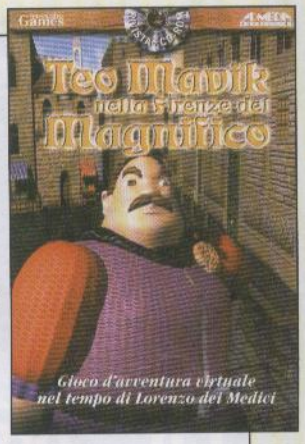
Quattro nuove uscite vanno ad arricchire altrettante collane pubblicate da Admedia. Si tratta delle serie Interactive Games, dedicata al passatempo elettronico da noi preferito, Interactive Explora, una sorta di viaggio virtuale nella cultura del passato, Interactive Art, panoramica interattiva sull'arte e Interactive Library, collezione di "libri elettronici" in grado di regalare immagini, suoni e filmati su temi di cultura e interesse generale.

I quattro CD in questione sono, in ordine rigorosamente legato alla precedente classificazione, Teo Mavik nella Firenze del Magnifico, Colosseo, Velazquez e Mesopotamia.

Il primo è una sorta di avventura in grafica renderizzata, interamente precalcolata, in cui tornerete indietro nel tempo, più o meno nell'anno quattrocento, nel bel mezzo di una rapina a uno degli assistenti di Lorenzo il Magnifico. Sventatela e vi aprirete la strada nella società fiorentina dell'epoca, conoscendo personaggi illustri e apprezzando l'arte genuina delle botteghe artigiane. Interagite con i personaggi presenti e cercate di recuperare la Magia del Tempo, unico mezzo che vi consentirà di fare ritorno ai giorni nostri.



Il CD Colosseo è chiaramente dedicato a una delle costruzioni più evocative al mondo e simbolo della città eterna. Ma non solo. In esso, infatti, sono descritti in maniera minuziosa anche altri celebri monumenti dell'antica Roma, siti nelle immediate vicinanze dell'Anfiteatro Flavio. Si tratta del Colosso di Nerone, dell'Arco di Costantino e della Domus Aurea. Minuziose ricostruzioni, decine e decine di foto e grafici, tonnellate di informazioni e alcuni filmati sono le carte vincenti di quest'opera enciclopedica.



Il terzo CD è dedicato interamente al pittore Velazquez, ritrattista della corte di Spagna all'epoca di Filippo IV. I contenuti spaziano da una biografia dell'autore al contesto storico e all'ambiente artistico in cui visse. Significativa in tal senso è la tavola sinottica con la cronologia di tutti i materiali presentati. Non mancano, ovviamente, un catalogo con le opere, una descrizione della tecnica utilizzata e tutta una serie di confronti con altri artisti del passato.

Ultimo, ma non ultimo, Mesopotamia è un prodotto multimediale dedicato alle antiche civiltà della terra tra il Tigri e l'Eufrate. Immagini, suoni, filmati, una ricostruzione virtuale e una mole di informazioni e curiosità davvero notevole ne sono i contenuti.

Tutti i prodotti esaminati sono in vendita nelle edicole al prezzo di L. 29.900.

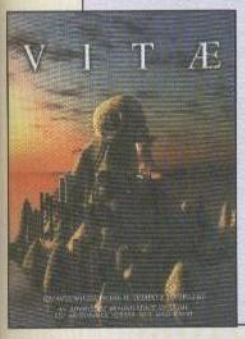
DuspiS

BETA TESTER PER UN GIORNO

Ricordate la promozione condotta da Ubi Soft tramite le nostre pagine per arruolare una decina di beta tester per Rayman 2? Ecco finalmente i risultati delle prove, effettuate nel mese di agosto sulla versione Beta del gioco. Al termine dei test, ai giocatori è stato chiesto di attribuire una valutazione di massima a varie caratteristiche del gioco; vi forniamo qui di seguito una media sommaria delle valutazioni raccolte. La Giocabilità e la Grafica hanno ottenuto le valutazioni più lusinghiere, tra il buono e l'eccellente; di pregio pare anche essere l'interesse che suscita il gioco, specie per la sua atmosfera. Ottimo il risultato per quanto concerne la longevità, ritenuta buona da tutti i tester, e abbastanza livellato il giudizio sulla difficoltà, definita "normale". Meno apprezzata è stata l'intelligenza artificiale dei personaggi amici, definita scarsa, e il sistema di salvataggio, anch'esso poco apprezzato. I dieci tester hanno poi segnalato ogni loro minima perplessità al team di sviluppo del gioco, che ha fatto tesoro di tutti i suggerimenti per affinare ulteriormente la giocabilità e la grafica del prodotto. In alcuni casi è stato criticato un particolare livello (come il Time Race) che è poi stato modificato, o la difficoltà eccessiva di determinati passaggi (anch'essi corretti di conseguenza). I nostri amici hanno anche scovato qualche bug e qualche imperfezione che ha consentito di rendere più efficace il lavoro di ottimizzazione del prodotto. Ecco l'elenco completo dei partecipanti all'iniziativa, che come vi ricordo sono stati i dieci lettori più veloci a contattare la Ubi Soft nel rispondere all'annuncio: Stefano Valtolina - Vimercate (MI), Alex Pinto - Funo di Argelato (BO), Silvio Petitti - Moncalieri (TO), Riccardo Gotti - Torbiato di Adro (BS), Leonardo De Togni - Cologna Veneta (VR), Fabrizio Senesi – ROMA, Sergio Donato – S. Pietro in Casale (BO), Riccardo Ferrari – Carugate (MI), Giovanni Pappalardo – Riposto (CT), Federico Solimeno – Orbetello (GR). Un grazie a loro da parte della Ubi Soft e una pacca sulla spalla da parte nostra.

JPS

VAMOS A LA PLAYA OH-OH-OH-OH-HO



Chi avrebbe mai pensato che uno dei due Righeira, abbandonato microfono e taglio di capelli crestato, si sarebbe occupato di software multimediale? E chi si sarebbe mai sognato che in una puntata di Meteore su Italia 1 il succitato ex fuori di zucca mostrasse incautamente e "involontariamente" la scatola di un ignoto CD chiedendo con palese imbarazzo "... ma su un 75, gira..."? E chi avrebbe mai osato immaginare che tale CD sarebbe poi finito sotto le grinfie del Duspa, emotivamente legato ai fasti dell'incredibile duo e al tempo stesso naturalmente portato a stroncare senza pietà i titoli immeritori?

Tagliamo corto. Questo Vitae è un'avventura in grafica renderizzata di tipo precalcolato che, senza voler essere irriverenti, rifà il verso a Myst e al suo celebre seguito, Riven. La particolare struttura di gioco, infatti, e la stessa impostazione grafica ricordano non poco il titolo della Broderbound. Diverso è invece lo spessore e la realizzazione tecnica non proprio impeccabile. In ogni caso Vitae rappresenta un'opera tutta italiana degna di menzione, sia per la grande cura realizzativa che per la scelta coraggiosa degli autori. Non aspettatevi un giocone, ma non lo disprezzate nemmeno. Due parole, giusto per chiudere il box, sulla trama che vi vede impegnati nella ricerca delle quattro ampolle della vita, ciascuna relativa a uno degli elementi base (terra, acqua, aria e fuoco) e misteriosamente disperse. Affrontate numerose ambientazioni di gioco (rigorosamente in sequenza) e innumerevoli puzzle ed enigmi per riuscire a fare ritorno nella vostra dimensione dopo aver riunito i magici contenitori.

DuspiS

DRAGHI, DRAGHINI, DRAGHETTI E DRAGONI

Tutti gli amanti delle creature più sagge dell'universo saranno ben lieti di apprendere che la Grolier Interactive ha annunciato la prossima uscita di un titolo interamente dedicato ai dragoni verdi e blu, sviluppato dalla ben nota Silmarils. Verso fine anno, infatti, la casa inglese farà felici tutti i fanatici delle ambientazioni fantasy e dei giochi di azione con Asghan, un action adventure in terza persona incentrato sulle vicende di un'antica stirpe di draghi. In realtà Asghan potrà essere affrontato sia utilizzando una visuale alla Tomb Raider che con una più suggestiva soggettiva che lo farà assomigliare a un episodio della serie di Hexen. In ogni caso vi dovrete muovere in un ambiente interamente realizzato in 3D, molto ricco e dettagliato, caratterizzato da un buon utilizzo di fonti luminose colorate e decorato con texture più che discrete. Nel gioco impersonerete Asghan, un guerriero di razza umana, costretto a risolvere un terribile rompicapo cui sono legate le sorti della sua gente e dal quale è dipesa anche la scomparsa di suo padre.

Il compito di Asghan è arrivare alle caverne di Syth e uccidere i dragoni, prima che questi si levino in volo per distruggere il suo regno. Ma i draghi non saranno i soli avversari e lungo il difficile cammino Asghan dovrà vedersela con uomini lucertola, orchi, mostriciattoli e amenità varie, per un totale di una sessantina di creature mosse da un'intelligenza artificiale che, come in ogni press release che si rispetti, è definita eccezionale.

Il nostro eroe potrà utilizzare magie e incantesimi, oltre che braccia, gambe e armi tradizionali. Le tecniche di attacco sono una decina, mentre le magie solamente otto. Non poche, comunque, per un gioco di impostazione abbastanza marcatamente arcade. Molti gli oggetti da utilizzare e i personaggi con cui interagire.
Tra le caratteristiche tecniche del motore grafico vi segnalo le già citate luci dinamiche, ombre calcolate in tempo reale, mip mapping, effetto doppler nella propagazione dei suoni, trasparenze e nebbie (volumetriche? Bho... questo ce lo dirà il GabuRRi...). Inoltre il gioco in questione si adatterà automaticamente alla differente velocità delle macchine su cui girerà, utilizzando il supporto 3Dfx se possibile. Da segnalare anche la massiccia presenza di sangue e squartamenti vari.
DuspiS

DuspiS

NON SI PUÒ MAI STARE TRANQUILLI

Tempi difficili per tutti, questi. Non si fa in tempo a scoprire e neutralizzare un virus, che subito se ne trova un altro pronto a incasinarti tutto. E non si tratta di uno dei soliti Boot Virus, o di quelli da macro di Word, no, ma di uno che infetta i file .MP3! Una vera dannazione per chi ne fa un uso veramente smodato, visto che di fatto questi stessi file costituiscono il veicolo primario dell'infezione. La notizia è di poche ore fa, è veramente preoccupante, e anche se non trova conferme ufficiali (data la freschezza) trovo giusto riportarla, visto che parecchi lettori di TGM hanno dimostrato di apprezzare questo standard di conversione dei file sonori. Il virus, scoperto dalla Internet Western Associates, Inc., si chiama Bloat (gonfiore): questo cattivo signore si inserisce nella porzione eseguibile dei più comuni lettori di MP3, tra cui il WinAMP, NAD, Jet Audio e Unreal Player Max, tutti testati sotto piattaforme Microsoft (Win3x, Win9x, Win NT), mentre non sembra avere effetto sui sistemi Macintosh e Unix. Per la diffusione usa un meccanismo familiare ai suoi infimi colleghi che infettano Word tramite macro nei documenti. In pratica il suo codice è inserito all'interno del file .mp3, subito dopo i tag del brano, ovvero quella parte del file che contiene le informazioni del titolo e dell'artista. I bersagli sono solo i file con questa estensione e i .exe, mentre ne risultano immuni i .ra (Real Audio), i .wav, , gli .aac, i .vqf (Twin-VQ) e gli .mp4 (attualmente in fase di sviluppo). Una volta che il file viene letto dal riproduttore, il virus in esso contenuto finisce in memoria, infetta il lettore medesimo e tutte le applicazioni con estensione .exe lanciate durante la sessione di lavoro. Come suggerisce il nome stesso, il bacillo informatico non provoca la perdita di dati, ma l'effetto contrario: il virus genera dei dati casuali che vengono memorizzati sull'hard disk durante le operazioni di scrittura, in modo che i file che vengono aperti (e quindi caricati in RAM) e successivamente riscritti sul disco rigido, occupando fino a cinque volte la loro dimensione iniziale e provocando un'intuibile e drastica diminuzione dei cluster disponibili. Dopo un po' di tempo, il risultato sarà una costante e incontrollata diminuzione dello spazio disponibile sulle unità magnetiche e una esasperante lentezza nel caricamento dei file e delle applicazioni, degradando sensibilmente le prestazioni generali del sistema. Attendiamo fiduciosi che qualcuno metta una pezza a quella che potrebbe diventare una vera e propria piaga per gli appassionati dello standard Mpeg-2 Layer 3.

Claudio

NEWS

LA 3DFX RIALZA LA TESTA

Dopo diversi mesi di bilanci in rosso, la 3Dfx Interactive ha fornito risultati lusinghieri per il suo terzo trimestre d'esercizio fiscale: il fatturato è stato pari a 33.2 milioni di dollari, una netta crescita rispetto ai soli 10 milioni di un anno fa. I profitti si sonno assestati a quota 3.1 milioni di dollari, contro gli 872.000 dollari di perdite del medesimo periodo del 1997. Parte dei profitti sono anche stati generati dal patteggiamento con Sega in relazione al mancato accordo di fornitura per la console DreamCast. Nel 1998, comunque, la compagnia ha ottenuto entrate per oltre 150 milioni di dollari, contro i 21.8 milioni dei primi nove mesi del '97.

LA NAMCO SI DA A NAOMI?

Non parliamo della Venere Nera, ma della nuova architettura da coin-op della Sega, chiamata appunto Naomi, basata su una CPU Hitachi e su chip 3D PCX-2 della PowerVR (come DreamCast). Pare che la Namco sia infatti interessata a dotare di una simile struttura la sua prossima scheda, presumibilmente chiamata System-13 (quella su cui dovrebbe girare Tekken 4). Ciò darebbe adito a legittime voci sulla possibilità di una conversione diretta per DreamCast, essendo l'hardware molto simile: il rapporto che intercorrerebbe tra Naomi e la console sarebbe più o meno lo stesso che c'era tra System-11 e PlayStation, e tra ST-V e Saturn in casa Sega. Sony potrebbe così veder passare al nemico il suo nome numero uno tra le terze parti, con conseguenze inimmaginabili. E' comunque certo che la Sega, stavolta, sta partendo con il piede giusto: non rimane praticamente più nessuno che non si sia detto disposto a sviluppare per DreamCast, non ultima la Capcom con Resident Evil 4.

ARRIVA COMMUNICATOR 4.5

La Netscape ha appena rilasciato la versione 4.5 di Communicator, la sua suite per la comunicazione via Internet. La guerra dei browser, ovvero quel fenomeno che impazzava nelle notizie informatiche fino a qualche mese fa, sembra essersi conclusa, almeno nei termini che conoscevamo: Netscape non è più in una posizione di forza nel mercato consumer e si sta sempre più rinventando come società di servizi e come publisher professionale. La nuova versione di Communicator è comunque un fatto importante per gli utenti, visto che mette riparo a numerosi bug e offre una serie di innovazioni. La più significativa di questo è il cosiddetto "smart browsing", un meccanismo grazie al quale l'utente può utilizzare il campo in cui va digitata l'URL quasi come fosse un motore di ricerca, posto che si utilizzi come "portale" (ovvero come home page) Netcenter, il nuovo servizio Netscape. Tra le altre novità abbiamo, soprattutto, una interfaccia grafica completamente rinnovata per Messenger, il client di posta elettronica di Netscape. La prossima versione della suite, la 5.0, dovrebbe arrivare entro la fine dell'anno.

ARRIVA L'ORA DEL PROCESSO

Dopo mesi di schermaglie, battaglie legali, difese e accuse, è finalmente iniziato il processo che vede la Microsoft di fronte al Dipartimento di Giustizia Americano e 20 Stati dell'Unione. La questione è sempre quella: le sospette pratiche monopolistiche che la compagnia di Bill Gates avrebbe messo in opera per eliminare la concorrenza in alcuni settori del software, primo fra tutti quello dei web-browser; non a caso, il giorno prima delle udienze, le azioni Microsoft hanno perso oltre due punti, mentre quelli di alcuni concorrenti, primo fra tutti Netscape, hanno registrato un robusto rialzo. Per iniziare la sua difesa e fare presa anche sul pubblico, Microsoft ha rilasciato una dettagliata risposta alle principali argomentazioni sollevate dal Governo per attaccarla. In un documento di oltre 40 pagine dal titolo "Setting the Record Straight", ha infatti respinto le sue accuse e reso pubblici numerosi casi in cui il Governo ha ignorato alcune prove specifiche che avrebbero tolto valore alle sue asserzioni. "Microsoft rispetta il ruolo del Governo nel promuovere lo

NEWS

sviluppo dell'economia, ma i fatti dimostrano che le sue accuse contro di noi sono infondate", è scritto nel documento. "Come dimostra anche la sentenza della Corte d'Appello, la decisione di Microsoft di inserire funzionalità Internet nel sistema operativo Windows è perfettamente legale e a vantaggio dei consumatori". "Siamo convinti che la legge e i fatti siano dalla nostra parte. Continueremo quindi a concentrare il nostro impegno nella realizzazione di un grande software che contribuisca a migliorare la qualità della vita di tutti", conclude il documento. Il documento risponde punto per punto alle principali accuse del Governo e dimostra che gli accordi di collaborazione che Microsoft ha stipulato con altre società sono assolutamente legittimi e non hanno mai precluso a Nescape la possibilità di distribuire al pubblico milioni di copie dei propri prodotti software. Il documento respinge anche le affermazioni che il Governo ha addotto all'ultimo momento, dopo la decisione del 23 giugno scorso con cui la Corte d'Appello riconosceva il diritto di Microsoft di integrare tecnologia browser all'interno del sistema operativo. La società fornisce inoltre prove inedite per dimostrare come sia America Online che Intuit abbiano preferito la tecnologia browser di Microsoft a quella di Nescape perché l'hanno ritenuta nettamente superiore in base alle loro necessità. Oltre a respingere le specifiche argomentazioni del Governo, il documento dimostra come quest'ultimo stia tentando di cambiare in extremis le sue posizioni proprio alla vigilia del processo, e riporta numerosi esempi in cui ha fondato le proprie argomentazioni su piccoli frammenti di informazioni utilizzate al di fuori del loro contesto naturale. "Poiché Microsoft ha fornito al Dipartimento di Giustizia più di 3,3 milioni di pagine di messaggi di posta elettronica e altri documenti, non c'è da stupirsi che i suoi responsabili ne abbiano estrapolato alcuni frammenti per attaccare Microsoft in modo ingannevole. Ma siamo sicuri che i fatti dimostreranno che Microsoft si è sempre confrontata in modo leale con la concorrenza e ha introdotto importanti innovazioni e vantaggi per i consumatori", si legge nel documento. Vi daremo conto sul prossimo numero dell'esito di questa ormai annosa questione.

INTEL ANCORA DA RECORD

La Intel ha fatto segnare, nel terzo trimestre d'esercizio fiscale '98, il proprio record aziendale assoluto: 6,7 miliardi di dollari, un risultato superiore del 9 percento rispetto al fatturato del terzo trimestre del 1997, pari a 6,2 miliardi di dollari, e superiore del 14 percento rispetto al fatturato del secondo trimestre del 1998, pari a 5,9 miliardi di dollari. Gli utili netti nel terzo trimestre sono stati di 1,6 miliardi di dollari, praticamente lo stesso valore del terzo trimestre del 1997 e superiore del 33 percento rispetto agli utili netti relativi al secondo trimestre del 1998 pari a 1,2 miliardi di dollari. Gli utili per azione nel terzo trimestre sono saliti a 0,89 dollari dai 0,88 dollari del terzo trimestre del 1997 e aumentati del 35 percento rispetto ai 0,66 dollari del secondo trimestre del 1998. "Siamo soddisfatti dei risultati globali raggiunti nel corso dell'ultimo trimestre", ha dichiarato Craig Barrett, President e Chief Executive Officer. "Abbiamo ottenuto riscontri positivi praticamente in tutte le aree geografiche e per tutte le tipologie di prodotto; le vendite di microprocessori sono state molto alte. Nel terzo trimestre, il settore dei PC ha risolto i propri problemi di inventario e sta traendo vantaggio dalla forte richiesta tipica di questo periodo dell'anno". "Per quanto riguarda il settore dello sviluppo dei prodotti, abbiamo assistito con successo al lancio di nuovi prodotti per ogni segmento, dal nuovo processore Xeon per server e workstation al processore Celeron a 333 MHz e 300A MHz per i PC di base". Per quanto riguarda il mercato europeo, Rob Eckelmann, General Manager di Intel Europe ha dichiarato "L'Europa continua a registrare una crescita significativa e ottimi risultati in quasi tutti i paesi, anche se non si deve cedere alla tentazione dell'autocompiacimento". "L'utilizzo professionale e domestico di computer e di Internet sono ancora inadeguati nella maggior parte dei paesi europei. I risultati più interessanti in questa direzione sono stati

ALL NIGHT LONG...

... cantava qualche anno fa un imbellito Lionel Richie, mentre un manipolo di ragazze in abiti succinti dimenava furiosamente il fondoschiena. Adesso sembra che il buon Martin Brown, guru informatico e leader carismatico del Team 17, abbia intenzione di riportare in auge il celebre motivetto con un titolo che non può non far venire in mente il martellante ritornello del pezzo del caro Lionel. Si tratta di Nightlong, un'avventura grafica dai toni decisamente cupi e angoscianti, ambientata in un prossimo futuro in cui decadenza, violenza e corruzione saranno le sole regole di vita. In un mondo cyberpunk pieno di insidie e pericoli, manovrerete un eroe senza paura e con qualche macchia, risolvendo enigmi e affrontando ostici avversari con lo scopo di riportare la tranquillità in un universo guidato da una megacorporazione potente e priva di scrupoli. Sviluppato dall'italiana Trecision, Nightlong sarà nei negozi entro il prossimo mese, segnalandosi per una grafica di assoluto impatto e un gameplay all'altezza delle migliori avventure grafiche in circolazione. Da un punto di vista tecnico vanno segnalate le splendide animazioni (anche gli elementi presenti nei fondali sono in movimento) e i filmati in Full Motion Video che raccordano i vari ambienti di gioco. A proposito, le locazioni da visitare saranno una buona cinquantina, mentre gli enigmi da risolvere non si conteranno, come pure moltissimi saranno i personaggi con cui interagire e gli oggetti da utilizzare.

Nella press release si parla anche di un sistema di interfaccia particolarmente funzionale e immediato. Nessun giudizio, tuttavia, può essere espresso in questo momento. Non resta che attendere, quindi, perlomeno fino a quando non varcherà la soglia redazionale il CD recensibile.

DuspiS

IL DVD BUSSA ALLA PORTA

Ammettiamolo: questo Digital Versatile Disc non sta ancora riscuotendo il successo che tutti si auspicavano: mancanza di titoli di richiamo, costo eccessivo dei film (50mila lire), dei lettori stessi, e nel settore videoludico una generale indifferenza, se si esclude l'incursione della Access che con "Tex Murphy: Overseer" mise in vendita entrambi i formati (CD e DVD) nella stessa confezione, senza modifiche di prezzo. Secondo me rimane ancora una genialata a livello di marketing, ma il mercato (almeno in Italia) non mi ha dato particolarmente ragione. Sembra però che qualcun altro si stia muovendo... la Red Orb, una divisione della Broderbund (quelli di Prince Of Persia), ha annunciato la versione DVD di due suoi prodotti, Riven e "JourneyMan Projet 3: Legacy Of Time". Il primo titolo, seguito dell'acclamatissimo Myst, sarà presentato anche su DVD-ROM per Macintosh G3. I benefici per i giocatori saranno ovviamente di tipo grafico e sonoro, visto che i filmati sono stati riconvertiti in MPEG-2 e le musiche in AC-3, meglio conosciuto come Dolby Surround.
A questo punto facciamo due conti: Under A Killing Moon (della Access, di cui Overseer è il prequel/sequel) e Myst (della Broderbund) furono i due titoli che, nel 1994, lanciarono definitivamente il CD-ROM come piattaforma definitiva per i videogiochi. Ora, il DVD è stato annunciato come l'erede del CD. Se tanto mi dà tanto, forse stavolta ci siamo davvero...

Claudio

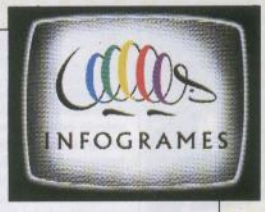
UN PACCO PER DIE BY THE SWORD

Il gioco della Interplay citato nel titolo di questa voce di corridoio, al di là dei giudizi contrastanti che sono stati espressi dalla stampa specializzata, è sicuramente interessante e originale, e offre una gestione dei combattimenti assolutamente inedita grazie al VSIM, motore che muove il gioco e che è in grado di replicare, al volo e senza calcoli predeterminati, qualsiasi movimento umano. Che poi il tutto richieda ore di pratica, dita da pianista, riflessi al titanio e la conoscenza dei 34mila tasti da usare contemporaneamente, questo è un altro discorso. È annunciata per le prossime settimane l'uscita di Die By The Sword: Limb To Limb, expansion disk che farà felici i possessori di questo titolo di combattimenti con la spada. Nel cd troveremo un sacco di roba, ovvero quattro nuove arene, tre modalità multiplayer assolutamente inedite, mostri e power-up mai visti prima. Vi troverete a poter vestire i panni dell'umano Maya, di un Orco, di uno Skeleton o uno degli altri mostri che essi hanno sconfitto in passato (in pratica uno qualsiasi dei cattivi presenti nel gioco originale), nel tentativo di dimostrarsi all'altezza delle nuove missioni che vi sarà richiesto di portare a termine. Nel corso dell'impresa farete la conoscenza anche di nuovi, simpatici figuri quali il Minotauro e Greeble, l'umanoide con sembianze da insetto; dalla vostra un nuovo arsenale di armi bianche tutte da provare: ascia, mazza con scudo gigante, o spada corta con scudo formato mignon. Ma non è tutto qui: a grande richiesta dei numerosi fan del titolo, una delle mappe originali del gioco è stata riadattata in modo da poter essere giocata in coop da due giocatori, che fianco a fianco dovranno cavarsela in situazioni piuttosto incasinate, in cui l'aiuto reciproco nei duelli sarà essenziale per il successo. La seconda nuova modalità multiplayer è l'arena del deathmatch cooperativo, in cui le regole del DM classico sono lievemente modificate per fare spazio a gruppi di giocatori che formano un team. La terza novità nel gioco in rete è un esempio della versatilità del VSIM Motion Control, che non è limitato ai soli duelli di spade, ma può essere sfruttato per altre cose, come l'eccezionale Ogre Hockey League. Questa piuttosto curiosa disciplina sportiva si svolge in una caverna, al cui centro sta un cerchio e alle cui estremità due porte. I più grossi e cattivi Ogre della zona sono in campo, ognuno con una mazza da hockey in mano e due bracieri ardenti negli occhi. In alto, nel centro del soffitto c'è una botola che al fischio di inizio si apre, facendo cadere un povero Kobold (creatura di una razza schiava degli Ogre) in campo. A questo punto i giocatori devono partire e mazzulare il poveraccio fino a spingerlo all'interno della porta avversaria. Ovviamente vale bastonare anche l'avversario che sta spingendo la 'palla' oltre la propria metà campo. Per garantire maggiore longevità e divertimento ogni giocatore e la stessa 'palla' sono invulnerabili, nel senso che possono essere colpiti a oltranza senza che muoiano (anche se i colpi hanno l'effetto di rallentarli o farli cadere). E dopo ci si lamenta della violenza gratuita di giochi come Carmageddon... Ovviamente è richiesta la versione completa del gioco originale e circa 300 mega liberi sul vostro disco durissimo.

Claudio Gretzky

ALONE IN THE AIR

Avete presente la Infogrames, la software house francese, celebre per la trilogia di Alone In The Dark, che ultimamente sta comprando licenze e software house come se fosse al supermercato? Ebbene l'armadillo transalpino ha in serbo per noi, videogiocatori sempre affamati e desiderosi di novità, una sorpresa niente male: il primo canale televisivo dedicato interamente al mondo del ludo elettronico! Non ci credete, vero? Beh, neppure io, ma le cose sembrano stare veramente così. Un accordo con Canal Plus, stimato nell'ordine degli otto milioni di sterline (più o meno 22.400.000.000 di lire, al cambio di fine settembre) ha portato sul satellite dell'emittente francese Game One, il primo canale europeo dedicato al videogame in generale. Inaugurato il secondo giorno dell'ECTS, esso conterrà sei programmi che tratteranno novità, recensioni, anticipazioni e prospettive future del mondo dell'entertainment elettronico. Se possedete un ricevitore satellitare non dovete far altro che posizionarlo su Canal Plus e dovreste (uso il condizionale perché non so se le trasmissioni sono in chiaro oppure no) poter assistere alle trasmissioni di Game One. L'unica riserva che nutro in merito alla cosa, che ovviamente mi fa piacere, è la indipendenza e l'obiettività dei "redattori": come potranno stroncare un gioco della Infogrames, visto che è la padrona di casa? E parlar troppo bene di altri titoli della concorrenza? Non so, vedo scoccianti analogie con il nostro sistema televisivo e il suo atroce conflitto di interesse, seppur in proporzioni minori. Ma, con un occhio al futuro, immaginatevi la scena e pensate che bello: Lamberto Sposini che legge le Voci di Corridoio alle 20.00 all'interno del programma TGM Today!



Claudio Frajese

INTERVENTI DIVINI

Non ci posso credere! Una voce che riguarda uno strategico! Qui, tra proliferare di cloni di Uprising, giochi di corse più o meno violenti, mission pack di ogni titolo esistente, ci si stava dimenticando di quelli che per parecchio tempo sono stati i veri protagonisti delle voci di corridoio di TGM, ovvero i cloni di Command & Conquer. Forse il settore è in crisi? Forse i programmatori, prima ancora dei giocatori, si sono stancati di sviluppare titoli sempre uguali e alla fine forse un goccio (ma solo uno) ripetitivi? Non so, ma temo che avrò ben modo di rimangiarmi tutto dopo l'uscita di Tiberian Sun della Westwood (mah... NdSS). Come che sia, la Cryo sta per rilasciare sotto etichetta Interplay il suo Deo Gratias, che trasporta il genere degli strategici a un livello divino. E non è uno scherzo: nell'imminente titolo della software house francese vestiremo infatti i generosi panni di una divinità, impegnata nella complessa attività di creatrice di universi e manutentrice di fedi. I compiti di un dio sono molteplici: non crediate che egli passi la sua giornata in pancione su una nuvoletta bianca, attorniato da putti che suonano la lira, limitandosi a scagliare qualche saetta qua e là sulla Terra per tenere buoni i fedeli. I suoi doveri comprendono la costruzione di nuovi universi, la loro gestione e la creazione egli esseri che li popoleranno. Ma che cosa dà significato alla vita di una divinità? L'unica cosa che la rende felice e la gratifica è avere persone che credono in lei. E dare ai nostri esseri l'alito della vita non sarà sufficiente per farne di loro dei devoti fedeli, quindi uno dei nostri primari obiettivi sarà radunare attorno alla nostra religione il maggior numero possibile di proseliti. Ovvio che la concorrenza non sarà da meno, e cercherà in ogni modo di perseguire il medesimo scopo. Nel corso della nostra eterna permanenza in questo mondo avremo occasione di perfezionare i numerosi poteri a disposizione: pensate che saranno più di cento! E con il tempo saremo in grado non solo di portare fedeli al nostro tempio rubandoli a quelli altrui, ma di neutralizzare definitivamente e per sempre le altre divinità, rimanendo noi i soli, unici, grandi, dei dell'UNIVERSO!!! (scusate, mi sono fatto un po' trasportare)(a me sembra Populous riveduto e corretto... NdSS). La modalità di gioco sarà quella vecchia, classica e ultimamente un po' trascurata dei turni, per cui le mosse andranno pianificate entro un tot di tempo, per poi passare totalmente la mano all'avversario, artificiale o umano che sia. Data di uscita del gioco che dovrebbe essere in grado di saziare gli appetiti del più egocentrico degli individui, 30 novembre. A proposito, di recente la Cryo ha cambiato nome al gioco, che prima si intitolava Intevention. La voce è finita, andate in pace.

Claudio

RINFORZI PER LA UDS

Scegliete un anno a caso, basta che sia dopo il 2500 DC, e vi accorgerete che il mondo non è più lo stesso. Sovrappopolazione del pianeta natio, esaurimento delle risorse energetiche (combustibili fossili in primo luogo) e caos sociale generalizzato. A tutto questo aggiungete le solite mega corporazioni da Blade Runner e il quadro può dirsi quasi completo. Non dimenticate le consuete tinte fosche, grigio scuro o blu notte, che permeano i cieli sopra di voi (e la pioggia: piove sempre, nel futuro. Sarà la fine dei meteo e delle elaborazioni grafiche Epson Computer). Per fortuna ci sono le navi spaziali, le esplorazioni nel cosmo, le colonizzazioni e tutte quelle cose lì. Orbene, colla poca benzina rimasta sono stati stipati i serbatoi di alcuni vascelli dello spazio, e - guarda caso! - è stato scoperto un pianeta con cinque lune orbitanti attorno a esso, chiamato Klondike-5 (un omaggio ai tempi della corsa all'oro o a Zio Paperone? Forse tutti e due). Lì si trova un sacco di minerale radioattivo piuttosto pericoloso, ma necessario per garantire alle vostre automobili a uranio arricchito di portarvi a fare la spesa ancora per un bel pezzo. Ecco allora che le quattro più grandi compagnie energetiche, Rexon, Tagono, Numb e Drope, partono alla conquista dei nuovi pozzi. Appena montate le prime basi di estrazione e fatti i primi calcoli, ci si accorge che le miniere non sono così ricche come si era pensato all'inizio, onde per cui la rivalità tra le quattro sorelle si fa piuttosto accesa, sfociando in una vera e propria guerra. Se a questo aggiungiamo una sana dose di spionaggio industriale che fa sì che alla Drope vengano sottratte quasi tutte le installazioni allestite fino a quel momento, capite anche voi che la situazione è diventata pressoché insostenibile. La compagnia in questione, sentitasi giustamente defraudata, assolda un ex-colonnello dell'esercito (voi) col compito di riappropriarsi delle raffinerie e degli impianti di estrazione con ogni mezzo, lecito o meno che sia. Al vostro fianco avrete tre soldati di vostra fiducia che vi assisteranno nel lavoro. Il gioco si svolge all'incirca come Uprising (di cui è imminente il seguito, e del quale dovreste poter leggere una preview il mese prossimo), ovvero un misto tra azione pura e combattimento con mezzi corazzati e strategia in tempo reale. Voi sarete al comando di un carro armato piuttosto potente, e al vostro fianco avrete tre unità da piazzare e comandare in modo che vi supportino nelle numerose missioni del gioco. Ad ogni successo corrisponde un incremento di utili per la società che vi ha assoldato, e di conseguenza verrete dotati di mezzi più potenti e di wingman più intelligenti. La grafica sarà totalmente in 3D, con 16 bit di colore e accelerata, e il supporto per il multiplayer sarà pressoché totale. Trama piuttosto standard per un gioco che si preannuncia piuttosto standard. Ma non si può mai dire: tenete presente che il titolo è sviluppato dalla UDS, la stessa che un annetto fa ci regalò quel gran pezzo di software che è Ignition, affatto originale ma divertente come pochi altri. Attenderemo curiosi l'inizio del prossimo anno, periodo previsto per il rilascio.
Claudio

Claudio

MICROSOFT SI ENCARTA ANCORA

Puntuale come ogni anno, arriva la nuova versione di Encarta, l'enciclopedia multimediale della Microsoft che si è da anni imposta come la regina di questo settore di mercato. L'edizione 99, che è disponibile in tre versioni, offre un patrimonio di cultura composto da 24.658 articoli, 7.5 milioni di parole, 11.000 elementi multimediali, 1500 carte geografiche e oltre 200.000 collegamenti ipertestuali. Si tratta della seconda edizione di Encarta in Italiano, e quindi questa versione è ancora più spiccatamente europea rispetto alla precedente, dato che sono considerevolmente aumentati gli articoli strettamente legati alla cultura del nostro paese. Le tre versioni di cui sopra sono quella Compatta (1 CD, 99.000 lire), quella Standard (2 CD, 199.000 lire) e quella Plus (4 CD, 269.000 lire), che comprende anche l'Atlante Multimediale. Sono ormai oltre venti milioni le copie di Encarta vendute a livello mondiale, e questa edizione, presentata a Milano con il contorno di uno spettacolo di Claudio Bisio, bisserà molto probabilmente il già ampio successo dello scorso anno. Non mancheranno, neppure questa volta, gli aggiornamenti mensili scaricabili in via gratuita da Internet, per mantenere l'indice sempre al passo coi tempi. Tra le altre novità di quest'edizione abbiamo, per cominciare, gli Approfondimenti, oltre cento testi che offrono un punto di vista più accurato e dettagliato di vari argomenti, e le impressioni di prima mano tratte dai diari dei viaggiatori come Marco Polo e Cristoforo Colombo, testimonianza di punti di vista inediti e originali. Ci sono poi i Viaggi Virtuali, che presentano diverse foto a 360° combinate con altre immagini, foto d'epoca e clip audio, accompagnate da esaurienti didascalie e da collegamenti agli articoli. La ricchezza del contenuto e la presentazione interattiva forniscono una prospettiva unica di alcuni dei luoghi più affascinanti e particolari del mondo: la Moschea di Solimano a Istanbul, le rovine maya a Tikal in Guatemala, il tempio buddista di Kathmandhu, l'abbazia londinese di Westminster, Parigi, la città sacra indù di Varanasi, lo Space Shuttle. E ancora, uno strumento utile a chiunque debba fare una ricerca o scrivere una relazione: il Dossier ricerche; potente e facile da usare, il programma, dotato di un'interfaccia intuitiva, consente di raccogliere e ordinare in schede 'virtuali' le informazioni provenienti da un varietà di fonti diverse, creando automaticamente le note bibliografiche e la bibliografia di riferimento. Infine, Encarta 99 prevede collegamenti diretti con i più interessanti siti Internet e permette di integrare gli articoli con le informazioni presenti sul World Wide Web. Sul CD dell'edizione italiana sono presenti più di 1000 collegamenti Internet. Per il lancio del prodotto Microsoft ha studiato una nuova campagna, in cui Encarta viene definita "l'enciclopeviva", e ha in cantiere circa 4000 giornate di promozione presso svariati punti vendita per consentire al pubblico di provare il prodotto in prima persona.

JPS

raggiunti nel momento in cui queste considerazioni sono diventate delle priorità a livello nazionale per le imprese e per i governi. Le riforme fiscali hanno favorito programmi di acquisto di PC per i lavoratori dipendenti, l'utilizzo di sistemi informativi nel settore scolastico è stato incentivato, la larghezza di banda delle telecomunicazioni è aumentata in seguito alla concorrenza e la legislazione favorisce la crescita delle potenzialità delle soluzioni di E-commerce".
"I mutamenti in atto in queste diverse aree sono in grado di mantenere l'Europa ai massimi livelli di crescita nell'utilizzo dell'Information Technology in occasione del passaggio al nuovo millennio."
Intel prevede ora che il fatturato per il quarto trimestre del 1998 sia leggermente superiore rispetto al fatturato di 6,7 miliardi di dollari del terzo trimestre. Coerentemente alle previsioni iniziali della società, il fatturato del secondo semestre dovrebbe essere superiore a quello del primo semestre. La compagnia ha comunque anche proceduto, a partire dalla fine del primo trimestre, alla riduzione della propria forza lavoro nella misura di circa 2000 dipendenti, escludendo le circa 1.800 persone aggiunte come risultato dell'acquisizione della Digital. Intel prevede di completare la riduzione di personale di circa 3000 dipendenti entro la fine dell'anno.

LA APPLE VINCE UN EMMY

Ricordate la campagna "Think Different" di Apple, della quale abbiamo più volte parlato su queste pagine? Ebbene, L'Academy of Television, Arts and Sciences ha assegnato l'Emmy Award – uno tra i premi più ambiti del mondo della pubblicità - alla campagna per la categoria "Outstanding Commercial". Lo spot - che rende omaggio ai geni creativi che hanno cercato di cambiare il mondo e che in Italia è stata nobilitata dalla voce di Dario Fo - comprende personaggi quali Albert Einstein, Pablo Picasso, Mahatma Gandhi, Martin Luther King Jr, Muhammad Ali e Martha Graham. "La campagna "Think different." è stata pensata per rendere omaggio ai nostri eroi", ha dichiarato Steve Jobs, CEO ad interim di Apple. "Ma, nel frattempo, ci ha incoraggiati a puntare più in alto sia nella vita sia nel lavoro". "La campagna costituisce uno degli sforzi più gratificanti sia per me personalmente, sia per l'intera agenzia", ha commentato Lee Clow, chairman e chief creative director worldwide di TBWA Chiat/Day. "Siamo particolarmente soddisfatti del riconoscimento ottenuto, anche perché si tratta un'istituzione il cui scopo è quello di promuovere l'utilizzo della creatività in tutte le sue forme".
Ma "Think Different" ha ottenuto riconoscimenti anche in Italia, con un premio nel corso della 26esima edizione del "Premio Forte dei Marmi per la Satira Politica". La campagna è stata insignita di un premio speciale della giuria, assegnato a conclusione della manifestazione. "Accogliamo con grande piacere un riconoscimento prestigioso e ambito quale quello assegnatoci a Forte dei Marmi", ha commentato Francesco Bassini, Marketing Communication Manager di Apple Computer Italia. "I numerosi premi ricevuti sottolineano ulteriormente la forza anticonformista del messaggio di Apple, quello di un'azienda capace di porsi al di fuori dagli schemi per essere più vicina agli utenti".

TROPPO LAVORO NEL SETTORE INFORMATICO?

La disoccupazione è un problema che conosciamo tutti, anche se è vero che una delle cause principali non è la semplice mancanza di lavoro, ma la mancanza di competenza. Esistono già oggi diverse posizioni di lavoro scoperte, a qualsiasi livello, perché non sono sufficienti le specializzazioni dei lavoratori in cerca di impiego, e una ricerca condotta da IDC e Microsoft rivela che, entro il 2002, il settore informatico soffrirà tremendamente di questa sindrome. La stima IDC/Microsoft calcola in 510.000 i posti di lavoro non ricoperti entro la fine del 1998, un numero destinato a crescere a 1,6 milioni entro il 2002. La causa principale è stata rilevata in una seria carenza di

NEWS

professionisti adeguatamente competenti e preparati. Questo avrà come conseguenza un aumento esorbitante dei costi di acquisizione delle competenze, ritardi nella realizzazione dei progetti strategici, minore produttività individuale, minori ritorni economici dagli investimenti in IT e maggiore utilizzo di risorse dall'estero. Tutti questi fattori incideranno in modo significativo sulla capacità europea di competere in un mondo in cui lo sfruttamento completo delle risorse IT è un fattore competitivo di importanza crescente. Secondo la ricerca, le risorse IT interne delle aziende cresceranno da una quota di circa 8,3 milioni di unità del 1997 a 12,2 milioni del 2002. Ipotizzando che siano mantenuti gli attuali livelli di investimento in attività di formazione, il personale addestrato salirebbe di un modesto 6% annuo. Sebbene le aziende intendano utilizzare fornitori di servizi esterni per gestire parte della loro operatività, IDC e Microsoft hanno stimato in 1,6 milioni di unità la quota di professionisti IT richiesti e non disponibili a partire dal 2002. La ricerca ha evidenziato anche una contraddizione tra il volume di acquisizioni IT nell'Europa occidentale - che, con 193 miliardi di dollari nel 1997 e un tasso di crescita annuo previsto del 9% per il periodo 1998-2002, è secondo solo all'area nordamericana - e la carenza di competenze, che rende alle organizzazioni estremamente difficile sfruttare al meglio questi investimenti. "Con un potenziale che raggiungerà i 12,2 milioni di addetti nel 2002, - ha sottolineato Umberto Paolucci, Vice President Microsoft Corporation, - il settore IT rappresenta per l'Europa un considerevole polmone di posti di lavoro, non solo per l'impatto di problematiche quali quelle dell'anno 2000 e dell'Euro, ma anche per consentire una maggiore competitività del sistema-impresa."
"Qualche progresso si sta già facendo in tutta Europa, ma c'è ancora molto da fare, - ha concluso Paolucci - occorrono, in particolare, maggiori investimenti a lungo termine per creare infrastrutture di formazione che consentano agli studenti, ai diplomati e laureati e ai lavoratori, di sviluppare nuove capacità e competenze. I dati emersi dall'indagine mostrano chiaramente che, se le aziende e i governi europei non affronteranno seriamente queste sfide, la nostra economia non saprà trarre pieno vantaggio dal potenziale offerto dalla società dell'informazione."

BILL GATES PARLA AGLI AZIONISTI

Non è un mistero che Bill Gates riesca ad attirarsi più antipatie del diavolo in persona; al di là di tutto, comunque, è quasi commovente la sua dedizione alle proprie cause, come dimostra l'usuale lettera agli azionisti Microsoft che il nostro, ogni anno, si premura di compilare. Ve ne riportiamo, di seguito, alcuni stralci...
"Anche il 1998 è stato un anno molto gratificante per Microsoft. Abbiamo infatti compiuto importanti progressi in tutti i nostri settori chiave. E' sempre più forte la domanda dei consumatori di software di qualità, che sia realmente utile a tutti nelle comunicazioni, nel lavoro e nello studio. I nostri prodotti hanno successo perché rispondono esattamente a questi bisogni. Il sistema operativo Windows 98 si sta rivelando un grande successo. Gli utenti lo apprezzano perché hanno scoperto che consente di lavorare e giocare meglio, mentre la sua solidità sta riducendo di meno della metà le richieste di supporto tecnico. Integrato con la più recente tecnologia browser di Internet Explorer, Windows 98 aiuta gli utenti a trarre il massimo vantaggio dall'interattività di Internet e dall'"intelligenza" del PC.
(...)
Le licenze Microsoft Office 97 si attestano su valori di vendita sempre molto consistenti, poiché le nostre applicazioni di produttività continuano a rappresentare uno standard per prestazioni, funzionalità e integrazione. Microsoft Office 2000, il cui lancio è programmato per la prima metà del 1999, apporterà ulteriori miglioramenti in ciascuna di queste aree, offrendo un'interfaccia più semplice e personalizzabile che sarà in grado di riconoscere il modo di lavorare di ogni utente e adattarvisi, oltre a fornire molte altre caratteristiche per

MACCHININE ALLEGRE

Che bello, dopo tanto scrivere di videogiochi violenti, di corpi smaciullati, di missili montati sul tettuccio di Polo diesel nere sgangherate e cose amene di questo genere, potersi dedicare a una tranquilla voce di corridoio che con la violenza non ha nulla a che spartire (o quasi, in realtà), trattandosi di un banale, tranquillo, rilassante e apparentemente mooolto interessante gioco di corse. Già il titolo ben dispone alla simpatia: N.I.C.E. 2 ('nice' vuol dire appunto simpatico, in inglese) è sviluppato dalla Synetic, una software house dedicata alla grafica e alle applicazioni di tipo professionale, che per una volta si è voluta cimentare con il ludo elettronico. Quello che fin da ora, possiamo esserne certi, sarà uno dei punti di forza del titolo previsto per la fine di novembre è la grafica, dato che ha già ricevuto dalla 3Dfx Interactive il premio Gioco della Settimana (quella in cui scrivo, ossia la terza di ottobre), riconoscimento che viene attribuito al gioco che meglio di altri sa spremere il massimo dalle schede Voodoo e soci. Aspettatevi quindi un motore grafico che gira con le API Glide, in grado di rappresentare su schermo vetture costituite da un migliaio di poligoni l'una (per dare un'idea del termine di paragone, quelle di Motorhead ne hanno circa 300, quelle di Colin McRae Rally 600), piste che invece ne hanno 60.000, effetti visivi come polvere, lens flare, condizioni meteo variabili (pioggia, neve e nebbia), modalità di corsa notturna e altro ancora. E per quel che riguarda il gioco vero e proprio? Alla Synetic garantiscono che non si sono limitati all'aspetto visivo del loro prodotto, ma che hanno realizzato qualcosa di più di un normale gioco di corse. Ci saranno 24 piste sparse ai quattro angoli del globo, come in Australia, Germania, Arizona, Hawaii, Austria ed Egitto. Sarà possibile affrontarle in tre modi diversi: da vero e proprio ganassa, acceleratore a tavoletta e nient'altro di cui preoccuparsi; da maniaco sadico che ha anche una bella arma montata a bordo con cui dare del filo da torcere agli altri concorrenti; da vero pilota, che regola minuziosamente ogni parametro della vettura (ce ne sono circa un'ottantina, fate un po' voi) per ottenere il massimo in pista. Ma che macchine guideremo? Preparate gli appetiti, signori, che qui c'è veramente di che sbizzarrirsi: McLaren F1, Dodge Viper, Ferrari F50, AC Cobra, Mercedes 300SL del '54, BMW 850, Lamborghini Diablo, Mercedes 600SL, Maggiolone, Trabant 601S, Aston Martin DB5 (quella di James Bond, per intenderci), monoposto di Formula Indy e la mitica Fiat 500!!! Chiude in bellezza la notizia del supporto multiplayer fino a otto giocatori e l'implementazione del 3D surround per il sonoro. Acciderbolina, il mio spirito da videoguidatore maniaco freme di impazienza per saperne di più! A proposito: N.I.C.E. 2 fa presupporre che ci sia stato un predecessore: qualcuno di voi ne sa qualcosa?

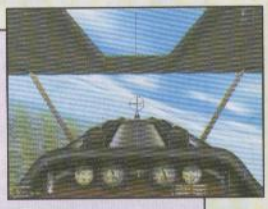
Claudio

LARA CROFT: PRIME PERPLESSITÀ...

Il film di Tomb Raider, già spesso protagonista di queste pagine, è in febbrile preparazione, e vede nugoli di sceneggiatori alternarsi nel tentativo di trovare una storia adeguata ai gusti del pubblico, che mantenga un minimo di qualità e che non stravolga eccessivamente il personaggio dell'eccentrica miliardaria Lara Croft. Anche se, a giudicare dalle prime indiscrezioni trapelate sulla sceneggiatura, c'è poco da stare allegri. La prima bozza è stata completata, e noi le abbiamo dato una lettura veloce. Eh, amici, non so, ma credo che dovremo prepararci all'idea che il film sarà un pacco colossale, altro che storie. Ora vi descriverò alcune delle peggiori castronerie che potessero inventarsi gli sceneggiatori. Traete voi le conclusioni. Allora: il film inizia, come il primo episodio digitale della bella archeologa, alle pendici dell'Himalaya. Con la differenza che il gusto per l'avventura e per le esplorazioni era per lei ancora un'idea remota. La sua vita era fatta solo di polverose scartoffie in un museo e di noiose lezioni di storia antica all'Università. Si trova lì in quanto, poche ore prima, sorvolava il tetto più alto del mondo con il suo aereo privato, abbattuto da sconosciuti; a bordo con lei c'erano i suoi genitori (!), uccisi a sangue freddo da spietati killer dopo l'impatto del velivolo con la neve. E sulle pendici innevate del monte Everest Lara viene tratta in salvo da un monaco himalayano di nome Karak, che le insegnerà tutti i segreti del combattimento, del karma e di tutte quelle cose lì. Avete presente Kung Fu con David Carradine? Ecco, la stessa cosa. In un altro punto del film Lara torna a casa dopo un'estenuante avventura e qui trova (come alla fine di TR 2) un sacco di cattivoni pronti a farle la pelle. Salvatasi dall'imboscata, dovrà sudare parecchio per eliminarli tutti, salvo poi scoprire che si trattava solo di una prova organizzata dal suo mentore, il monaco Karak, che voleva temprarla. Ma io non so... neppure Kato aveva raggiunto livelli così pietosi con l'ispettore Closeau: anche se la situazione è la stessa, questa volta non c'è niente da ridereT. Ma torniamo al film: la trama è incentrata sulla ricerca della città perduta di El Dorado, per cui le giungle del Centro America saranno la cornice principale del film che, nelle sequenze della foresta, ricorda un po' troppo Predator, con Lara intenta a evitare trappole di ogni genere, dalle quali si salva spesso grazie alla sua ingenuità. E poi Lara farà ricorso spessissimo a un sacco di gadget stile James Bond, realizzati da un terzetto di nerd dei quali nessuno sentiva la necessità. Forse, ma dico forse, ci sarà almeno risparmiata la pietosa storia d'amore con un tizio con cui lei flirta fin dall'inizio. Uno stravolgimento completo su tutti i fronti, insomma. Un film o solo un mal riuscito taglia e incolla da altri film d'azione? Speriamo solo che qualcuno alla Eidos legga e bruci 'sta roba, in fin dei conti si tratta solo della prima bozza preliminare. Aggiornamenti a breve. Un ultima notiziuola a carattere cinematografico: vi ricordate del film di animazione in computer grafica di Tekken? Bene, la Dreamworks di Spielberg e Geffen ne ha acquistato i diritti di distribuzione, e questa è un'ottima premessa che fa ben sperare in una gran pellicola.

Claudio Mollica

NOTIZIE DALLA RETE



Appassionati dell'intrattenimento e del ludo via Internet, gioite! In occasione del recente ECTS la iMagic On-Line (la divisione della Interactive Magic che si occupa del gioco in rete, capitanata da quel vecchio gagliardo che è J.W. "Wild Bill" Stealey) ha comunicato le sue novità per l'Europa, che sono decisamente interessanti: innanzitutto l'attivazione anche in Europa di molti suoi server dedicati al multiplayer (che prima erano localizzati solo in Texas), cosa che permetterà a tutti coloro che si collegano dal vecchio continente di apprezzare i ridotti tempi di latenza nel gioco in rete. Grazie all'esclusiva tecnologia MEGAPlayer la iMagic è in grado di gestire fino a 200 giocatori provenienti da tutto il mondo collegati alla stessa partita, e con MEGAVoice queste stesse persone possono scambiarsi pure dei simpatici messaggi vocali durante il volo e il combattimento. Già, perché dovete sapere che due sono i giochi attualmente disponibili sui server della casa texana: Dawn Of Aces e WarBirds, simulatori di volo dei primi due conflitti mondiali, rispettivamente. Entrambi i titoli ricalcano fedelmente le atmosfere e il feeling di allora, grazie a una grafica 3D accelerata dalle D3D di Microsoft e a una ricostruzione fedele degli schieramenti, degli aerei (modelli 3D e cockpit) e delle missioni/campagne originali, con tanto di mappe di navigazione del tempo.
DOA è stato 'inaugurato' solo il 13 di agosto, quindi si tratta di un titolo piuttosto recente, mentre WarBirds è sul mercato dal 1996, e da allora ha subito notevoli restyling. Intorno a questo gioco (e prevedibilmente entro poco tempo succederà lo stesso anche per DOA) si sono formati veri e propri squadroni di piloti provenienti da oltre settanta paesi che, grazie alle loro pagine Web e alla loro costante presenza, supportano il titolo in ogni modo, fino a organizzare annualmente una convention in cui la gente sale sul serio sugli aerei dell'epoca!
Ma la cosa bella è che entrambi i titoli sono gratis! Esatto! Avete capito bene: basta collegarsi alla Interactive Magic (www.imagiconline.com) e scaricare gli eseguibili dei due giochi (e gli inevitabili aggiornamenti e patch, anch'essi ovviamente a mero costo di connessione), al che diventa sufficiente creare un profilo per sé, e si è pronti a entrare in guerra (simulata, per carità). Il sito mette a disposizione gratuitamente la possibilità di scaricare i file del gioco, provare l'ebbrezza di emulare il Barone Rosso per cinque ore, dopodiché si rende necessario pagare una quota di abbonamento per continuare l'esperienza. Che volete, devono campare pure loro, no?

Claudio

incrementare la produttività. Allo stesso modo, con la versione 6.0 di Visual Studio, i nostri strumenti di sviluppo continueranno a mantenere la loro posizione di leadership sul mercato.
(...)
La nostra strategia per i media e i servizi interattivi continua a progredire, focalizzandosi sui servizi on line e sul software e l'hardware pacchettizzato. Con i servizi per chi viaggia di Expedia, quelli per chi utilizza l'automobile di CarPoint, con Hotmail, Microsoft Investor, Gaming Zone e i servizi immobiliari di Microsoft HomeAdvisor stiamo realizzando alcuni dei marchi più solidi di Internet. La nostra strategia per il futuro consiste nell'unificare questi siti intorno al marchio MSN, per consentire agli utenti di raggiungerli tutti facilmente da un unico accesso, msn.com. In sinergia con software come Microsoft Money, Encarta e giochi come Flight Simulator, la nostra strategia intende rompere le barriere tra prodotti on line e off line, facilitando e rendendo più gradevole l'esperienza di Internet per tutti i nostri utenti.
(...)
I nostri obiettivi di produzione richiedono una straordinaria capacità di innovazione. Nel corso dell'anno fiscale 1999, Microsoft investirà oltre 3 miliardi di dollari in ricerca e sviluppo. I nostri centri di ricerca di Redmond, San Francisco e Cambridge si avvalgono già di specialisti in ogni campo, dalla grafica alla teoria delle decisioni e alla linguistica avanzata. Gran parte delle attività di ricerca e sviluppo di Microsoft si concentra sulla semplificazione delle modalità d'uso dei prodotti, un processo che va in una direzione inversa rispetto alla crescente complessità del software sottostante, e che vuole evitare agli utenti qualsiasi sforzo per apprendere l'utilizzo di utility e comandi. La nostra priorità massima consiste dunque nel semplificare l'interfaccia utente. Microsoft Office 2000 offrirà un'interfaccia in grado di adattare ogni copia dell'applicazione all'utente individuale: i menu saranno personalizzabili in modo che ogni copia di Office 2000 possa essere utilizzata nel modo più produttivo. L'attivazione automatica del linguaggio naturale riconosce la lingua che viene digitata e assegna i tool di verifica e l'interfaccia utente appropriati. Se alcuni file dell'applicazione vengono cancellati inavvertitamente, il sistema è anche in grado di riparare il danno.
(...)
Col passare del tempo, i computer potranno vedere, parlare, leggere testi scritti a mano, ascoltare e imparare. Noi includeremo queste nuove tecniche di acquisizione dei dati nei nostri prodotti. Microsoft SQL Server 7.0, per esempio, possiede già una interfaccia in linguaggio naturale che consente ai nostri utenti di effettuare ricerche nei loro database ponendo interrogazioni in un inglese corrente. Ascoltare gli utenti. Per incrementare il nostro già rilevante impegno in favore degli utenti, intendiamo aumentare il nostro budget riservato al supporto tecnico, ai consulenti in Information Technology e ad altre iniziative di "customer care" fino a un ammontare di 200 milioni di dollari. Ascoltiamo costantemente e con attenzione i suggerimenti dei nostri utenti e dei nostri partner per scoprire ciò che effettivamente desiderano dai nostri prodotti e servizi, sia nel presente che per il futuro.
(...)
L'anno che sta arrivando ci proporrà sfide su molti fronti. Dobbiamo rendere il nostro software più facile da implementare, e nello stesso tempo più potente. La pressione dei competitori e degli amministratori si sta intensificando. L'aumento delle vendite di PC sta rallentando e gran parte della crescita si riferisce all'area Consumer, nella quale le vendite di software sono molto inferiori a quelle del segmento Business. Il crescere e il diversificarsi della nostra gamma di prodotti significa che dobbiamo agire su un fronte sempre più ampio. Con l'approssimarsi del 21° secolo, si avvicinano quindi anche molte sfide e alcuni rischi, e tuttavia le opportunità di Microsoft non sono mai state così grandi. Con una costante capacità di innovazione e grande impegno, sono convinto che potremo raccogliere i frutti del nostro lavoro. Per concludere, desidero esprimere il mio apprezzamento sincero per il supporto e la fiducia che i nostri azionisti ci accordano costantemente."

REGNI ANNICHILITI

Avete presente Total Annihilation della Cavedog? Quel bellissimo strategico in tempo reale con grafica dall'alto e in treddi reale, di cui sono usciti un numero spropositato di livelli, add-on, missioni aggiuntive e altro? Bene, se credevate che con i pacchi descritti nei mesi scorsi ce ne fossimo liberati per sempre sbagliavate di grosso: è di pochi giorni fa la notizia che verso gennaio dovrebbe vedere la luce "Total Annihilation: Kingdoms". Si tratta forse dell'ennesimo supplemento? Probabilmente c'è qualcosa di più, che vi vado a descrivere in queste poche righe. La storia narra di un mondo fantastico di un'altra dimensione, lacerato da una guerra intestina tra le quattro popolazioni che lo abitano. Ognuna di esse fa riferimento a uno degli elementi che costituiscono il mondo, ovvero Acqua, Terra, Aria e Fuoco. Il conflitto infuria da secoli, e ognuna delle fazioni ha sviluppato poteri magici che le permettono di rendere ancora più incisiva la sua azione di attacco. L'Aria e il Fuoco hanno dalla loro molte creature soprannaturali addomesticate per l'occasione, tra cui draghi e giganti insetti sputafuoco. Terra e Aria sono invece di stampo più tradizionalista e possono contare sulle truppe di fanteria e di cavalleria. Il gioco sfrutta ovviamente il motore grafico e la struttura di Total Annihilation, ma le novità introdotte e le migliorie sviluppate dalla Cavedog sono tante e tali per cui credo che parlare di gioco a sé, slegato dal 'padre' (che compare anche nel titolo) non sia troppo azzardato. Innanzitutto l'ambientazione, lo avete anche letto, è fantasy, per cui le unità e i mezzi che dovrete schierare e comandare sono totalmente inediti (oltre che diversi per ogni elemento); la storia giocherà un ruolo molto più importante degli strategici bellici che abbiamo già conosciuto, al punto che saranno presenti degli NPC (personaggi non giocanti) con cui conversare e molte missioni impostate tipicamente come per i giochi di ruolo: aspettiamoci quindi filmati di intermezzo, dialoghi e una trama coinvolgente che guiderà il giocatore dall'inizio alla fine. Differente sarà anche la gestione delle risorse: come in TA il nostro conto in banca sarà alimentato costantemente, ma troveranno posto nella mappa anche dei siti magici in cui le risorse potranno essere incrementate del 15-20 per cento. Questo significa che più siti controllate, più soldi avrete. Mantenendo l'analogia con i GdR, in Kingdoms le vostre unità avranno esperienza e abilità che aumenteranno nel corso delle missioni, rendendole più forti ed efficienti nel tempo. Graficamente non possiamo che aspettarci il meglio: i meriti del motore grafico di TA non sono in discussione, e fin dalle foto possiamo dire che la trasposizione nel mondo fantasy di uno dei migliori strategici in tempo reale è stata fatta con estrema professionalità.

Claudio

VIDEOGIOCHI IN 3D REALE

"Mamma, posso giocare a Quake?" "No, è troppo violento. Lascia stare il PC, una volta tanto." "Vabbè, almeno posso fare una partita a Duke Nukem 3D? Disattivo il gore! Dai, mamma! Solo 5 minuti." "No, ti dico: fai qualcosa di più tranquillo. E che soprattutto ti tenga lontano da quell'aggeggio." "Ok. Allora carico Turok 2. Il primo non era un granché, ma mi hanno detto che questo è molto migliore, più violento e ancora più realistico." "Eh, sempre a giocare col computer, stai! Va a finire che diventi pazzo! O malato! O peggio ancora, che ti viene un attacco di epilessia! Possibile che tu non possa fare come tutti i ragazzi della tua età che giocano con i pupazzetti?" "Ti darò ascolto, mamma, anche se tutti i miei amici passano almeno quattro ore al giorno in rete a massacrarsi in furibondi Catpure The Flag. Ora spengo il computer e faccio un gioco tranquillo nella mia stanzetta. Bang! Crash! Beccati questo RPG in faccia, maledetto Fiend! Ah! Ah! Ecco un bel colpo di shotgun nella nuca, Duke dei miei stivali!" "Ma cosa?" "Ecco quello che vi meritate, Ogre malefici! Blaam! Brak!" "Ehi, ma che stai facendo? Ti avevo detto di non stare tutto il giorno attaccato al computer, che ci sono solo giochi violenti e poco educativi, e di giocare coi pupazzetti!" "Infatti, mamma, sto giocando con le miniature di Quake, di Duke Nukem 3D e di Turok 2. Pensa che bello: prima le ho dipinte io con le mie manine, usando le più raffinate tecniche di pennello a secco e aerografo, riproducendo persino i segni dei colpi sul corpo dei nemici, e ora sto organizzando un deathmatch tra Duke Nukem e il Quake guy: strabello! Pensa che non c'è un videogioco che permetta questo cross-over!" "Accidenti!" Se pensate che tutto questo sia semplicemente il delirio di un folle, allora aspettate che la Raving Toy Maniac (per Quake) e la Playmates (per Turok 2 e Duke Nukem 3D) escano prossimamente (più o meno verso Natale) con i loro nuovi prodotti, e vedrete! Io ho passato un lungo periodo della mia vita a raffinare le tecniche di pittura dei modellini, e non vedo l'ora di riprendere in mano i pennelli e colorare le grigie miniature tratte dai celeberrimi videogiochi di cui sopra, per poi inserirle magari in un bel plastico che riproduca il primo livello di Quake...

Claudio

VERMI A OTTO BIT

Come è strana la vita, alle volte. Quando si dice il caso... proprio in questi giorni mi sto dedicando con accanimento a Worms2 della Team17, capolavoro di umorismo, strategia, violenza e divertimento. Le guerre tra anellidi sono spassosissime, frenetiche e cattive. La casa del West Yorkshire, non contenta del successo del primo Worms (uscito nel 1995 e trionfatore ai botteghini con 2 milioni di copie vendute nella sola Europa), seguito da vari add-on con missioni aggiuntive e dal sequel, ancora più divertente e dettagliato (con la grafica finalmente in alta risoluzione), stupisce tutto il mondo con Worms Armageddon, versione per Sinclair ZX Spectrum 48K del suo popolare titolo. Molti di voi non sapranno neppure di che computer stiamo parlando, ma chi come me di anni sulle spalle ne ha parecchi avrà compiuto un balzo sulla sedia appena viste le foto di questa voce di corridoio. Si tratta di uno dei computer dell'epoca d'oro dei videogiochi, quella che i nostalgici come me ricordano bene, dominata dal Commodore 64 e da questo buffo calcolatore caratterizzato da dei curiosi tasti di gommina grigia (qualcuno si ricorda la diatriba tremenda C64 vs. Spectrum che imperversò per anni sulle pagine di Zzap!?). I suoi dati tecnici sono sbalorditivi: 48K di memoria interna, processore ZX80 a 8bit e 1MHz, possibilità di visualizzare su schermo 16 colori e un solo canale sonoro...praticamente la configurazione standard di un PC moderno! E i geniacci della Team17, evidentemente devastati dall'ozio, hanno deciso di occupare il loro tempo libero sviluppando una versione del loro gioco più famoso per questa ormai introvabile macchina da gioco. Non che ci abbiano messo molto tempo, comunque. Martyn Brown, direttore dello sviluppo, ha commentato così la notizia: "Il moderno sviluppo di un videogioco è pieno di paroloni e frasi a effetto che, ad essere sincero, non mi piacciono molto. La versione Spectrum di Worms Armageddon ci ha dato la possibilità di staccarci da tutte queste sciocchezze e ci ha permesso di fare della grafica a 16 colori veramente carina e del sonoro a un canale. Può stupire la nostra decisione di sviluppare per lo Spectrum, ma alla fine non ci è costato che 150 sterline. Lo Spectrum rappresenta la piattaforma ideale di sviluppo, visto che sviluppare su altre piattaforme costa ormai una fortuna. Inoltre è un sistema tremendamente popolare negli ambienti di sviluppo del Terzo Mondo, che ci crediate o no." E noi ci crediamo, eccome. Sedetevi di fronte a questo residuato bellico, inserite la cassetta nel lettore magnetico, scrivete 'Load', premete 'Enter', attendete i sette minuti necessari al caricamento e scoprirete cos'è la vera giocabilità. Tra l'altro la cassetta (identica a quelle musicali) è molto piccola e può comodamente stare in tasca! Il prodotto sarà distribuito a dicembre, costerà un'inezia e non sarà preceduto da alcun demo. Speriamo che quanto prima convertano il gioco anche per Commodore64 (sapete, io tifavo per il C64, che ancora conservo gelosamente, e non ho mai potuto reggere lo scatolotto di Sir Sinclair).

KeiserWorm Claudio

LA VERITÀ È LA FUORI...

Anche se "Obiettivo X-Files" non ha niente a che fare con la quasi omonima serie televisiva di culto, riesce comunque a essere interessante per gli appassionati di fenomeni inspiegabili e di UFO. Corredato di un volumetto che riassume vita, morte e miracoli di apparizioni e sparizioni, di leggende e di improponibili verità, "Obiettivo X-Files" è un'opera multimediale volta a dare informazione su un argomento intrigante e per lo più ignoto. Chi sono gli alieni? Come funzionano le loro armi? E i dischi volanti? Risposte a domande come queste sono presentate in quest'opera della Pix Art Multimedia, corredata da decine di immagini, diversi filmati e una marea di testimonianze di "alien abduction" o di avvistamenti. Tra gli argomenti presenti c'è anche una rassegna degli Ufo in TV e al cinema, cinquanta anni di storia extraterreste, il caso Roswell e l'Area 51, dimensioni parallele e così via per qualche centinaio di mega. Tecnicamente non impressionate, Obiettivo X-Files, si inserisce in un filone assai ricco di proposte, portando in prima linea anche il punto di vista italiano.

DuspiS

END

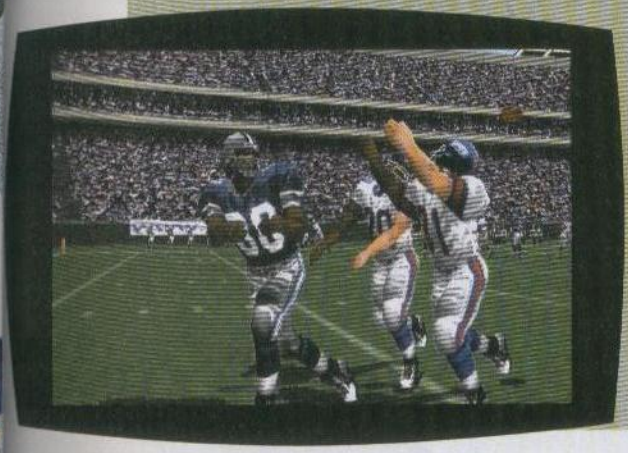
A tutti gli sportivi digitali con panza: non mollate, la EA Sports è con voi...

A cura di Max Svanoni

LA PAROLA ALLO SPORTIVO

Da lustri oramai sono considerato lo sportivo della combriccola, vuoi per la mia viscerale passione per tutte le varianti a base di attività motoria che l'uomo sia riuscito a creare, vuoi per il fisico considerevolmente sopra la media che la grazia divina ha voluto regalarmi (no, Marzia, non le ho quelle dannate manigliette!). Sono sempre del parere che una buona corsa dietro a un pallone (qualsiasi forma esso abbia) sia la soluzione euclidea a tutti i problemi della vita, ma quando ci si trova a fare i conti con un ventre in grado di reggere i 15 litri di birra come ridere (MAO), muscoli che affievoliscono distruggendo antichi ricordi di giovinezza (Duspa) o ghiandole sudorifere in grado di raddoppiare gli oneri dell'apparato cardiaco (NikaTzi), il verdetto è uno e uno soltanto: scarpe al chiodo e joypad in mano!

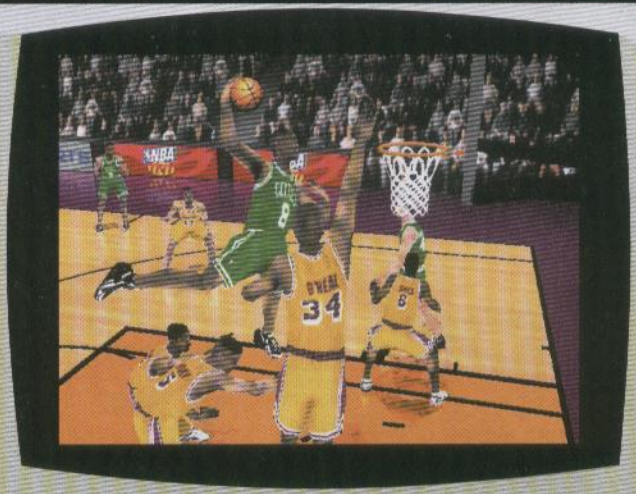
MADDEN NFL '99

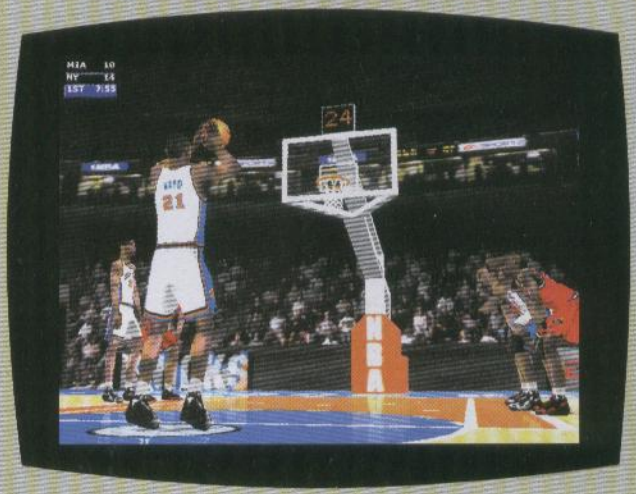


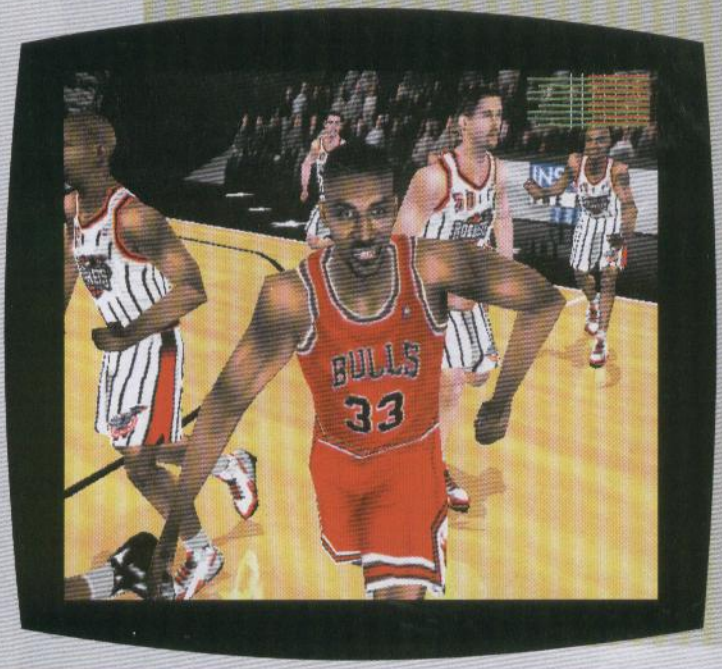
I miei ricordi in materia di palle ovali non superano una lontana partita di rugby giocata all'epoca della 2a superiore, durante la quale, guadagnato in un frangente l'ovale trofeo, presi a galoppare gloriosamente divorando metri su metri per venire spostato fuori dalla linea laterale di un solo centimetro da quel moscerino rompiscatole di FBS (che aveva usato tutta la sua potenza per confezionare il deprecabile gesto atletico) e audire il fischio di richiamo dell'arbitro solo a meta conseguita; a tutt'oggi di palloni ovali ne possiedo solamente uno, minuscolo da riempire un pugno e di un colore giallo sgargiante, di quelli che le sole gomme antistress possono permettersi. A conti fatti non mi posso quindi ritenere il profeta del football americano, ma dall'alto della mia lunga esperienza videoludica non posso neppure evitare di prendere atto del successo riportato - almeno in terra americana - dalla serie Madden, il nuovo capitolo della quale mi accingo a presentare. Il primo particolare che salta all'occhio di NFL '99 è l'impatto grafico, totalmente rivisto sino a garantire qualcosa come 1200 poligoni a giocatore; chiaro che questi bei poligoni non stanno immobili a bersi nella loro numerosità, ma si muovono in maniera convincente grazie al motion-capture, arricchito all'occasione da tonnellate di placcaggi e ammennicolame annesso. Se pensate, però, che saranno il Voodoo e il suo più recente collega a farla da padrone, è solamente perché non avete ancora udito delle varie opzioni il mio cianciare. Il Coach Mode aprirà le danze, offrendovi la possibilità di controllare la squadra con il solo click del mouse, in tutte le sue connotazioni possibili; la cosa potrebbe però andarvi stretta ed ecco allora spuntare il Franchise Mode, una specie di carriera da allenatore della durata di sedici anni, durante i quali sarete chiamati alle decisioni da General Manager così come ai singoli placcaggi di uno qualsiasi dei vostri giocatori sul rettangolo di gioco. Giocatori che potrete pescare dalla NFL, oppure creare ad hoc tramite editor; già, ma con tutte quelle tattiche complesse, chi vi assicura che la meta si avvicini? Vi ho forse detto che non ci sarà la possibilità dell'allenamento? Non credo. Quanto alla IA il discorso -peraltro interessante - è del tutto simile a quello di FIFA, per cui vi rimando al paragrafo in questione, con un piccolo incoraggiamento: "corri, Forrest"!".

NBA LIVE '99

Anche le piccole menzogne vengono a galla e così mi tocca ammettere dinanzi a milioni di lettori (ho forse esagerato, Stefano?)(ma no, anzi, miliardi! NdSS) che esiste sì uno sport sul fondo dell'ideale classifica delle mie preferenze e risponde al nome di basket. Certo, rimango un cecchino formidabile quando si tratta di centrare il cestino della spazzatura con la merendina del Duspa (anche se nel videogioco al Gold Saucer di FF7 ho fatto centro una volta sola...), ma la mia carriera oratoriana non ha mai attraversato picchi di rilevante intensità agonistica. Pur tuttavia non ho potuto fare altro che basire dinanzi alle prime immagini accalappiate di questo titolo sportivo; il particolare che mi ha letteralmente mandato in sollucchero è stato l'enorme lavoro svolto dai grafici del team nella realizzazione dei volti dei giocatori: fotografia, texturizzazione e rifinitura sembrano solo parole dinanzi allo splendore fotorealistico dei personaggi dell'NBA americano, pronti per l'ennesima volta a vestire i gloriosi panni digitali. Superfluo aggiungere che non si tratta dei vostri beniamini redazionali - per quanto l'idea avrebbe riscontrato un successo enorme, per lo meno in Italia - ma degli spilunga della suddetta lega professionistica americana, quelli dal diametro dell'avambraccio di un centimetro superiore al giro vita di un uomo comune. Giocatori che hanno chiaramente prestato il loro mostruoso fisico (a-hem, pur nella mia possenza, debbo inchinarmi) alla sevizia del motion-capture, utile a regalare ogni risma di movenza felpata, finta o balzello al parqueT di camera vostra (tranquilli, la cosa è figurata, mica vi arriva l'energumeno modello tassista londinese di Max...). Dal punto di vista della struttura delle opzioni, ho idea che qualche cimice ci sia stata tra gli uffici del Madden di cui sopra (o viceversa, poco importa), dato che anche in questo caso si parla di stagioni, allenatori e General Manager con tanto di lavagna degli schemi (molto più particolareggiati, quest'anno) e possibilità di licenziamento alla prima cappellata (a-hem, dove l'ho già sentita?). Della IA migliorata mi rifiuto di parlare quasi per blocco psicologico (avevo in ballo, giusto un anno fa, la tesi di intelligenza artificiale riguardante la Robocup di cui si vociferava sul numero settembrino nell'articolo di Creatures 2, poi tra i mille impegni non gli sono stato dietro) e passo in batta ai quattro livelli di difficoltà; proprio così, quattro, ne è stato aggiunto uno che si prospetta dinamite pura. Così com'è stata aggiunta la possibilità di giocare l'intero incontro nelle vesti di un singolo giocatore, senza seguire quindi la palla e lasciando alla suddetta IA il compito di gestire in collaborazione con gli schemi che avrete elaborato, l'andamento dell'incontro. Commenti? Un'idea che aspettavo di provare da qualche tempo (I Play 3D Soccer non l'ho mai potuto giocare, causa mancanza di Amiga...) e che trova la sua più naturale collocazione in uno sport che presenta formazioni contenute nel numero. Sarà la recensione a sancirne l'effettiva bontà e per il momento non ci resta che soffermarci sulle istantanee che posso presentarvi, dalle quali trasluce, ahimè, qualche imperfezione. Chi ha parlato di pubblico sugli spalti?



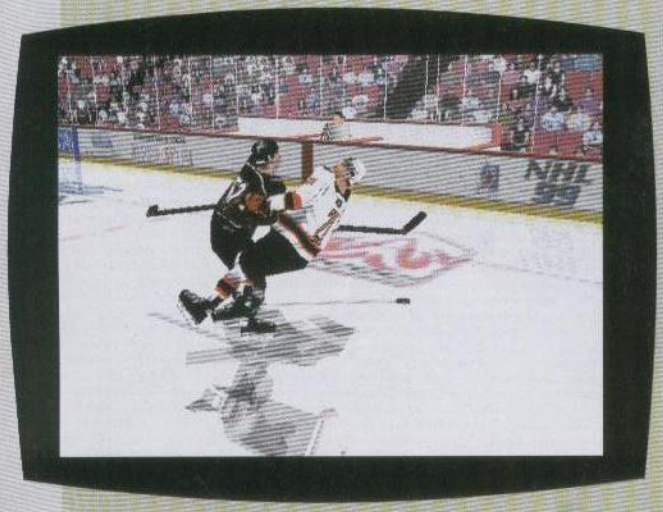


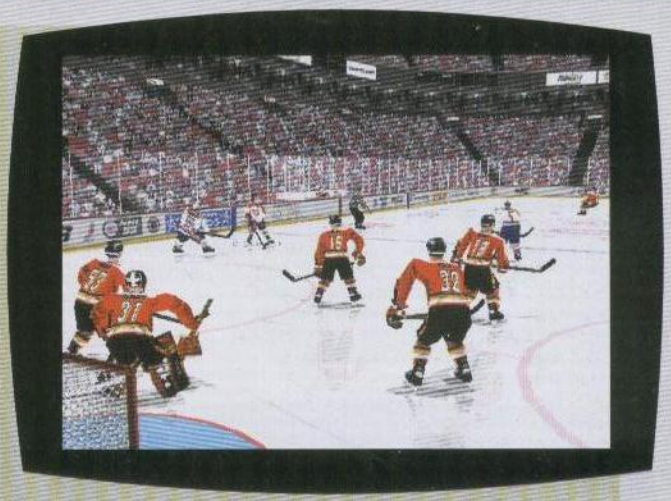


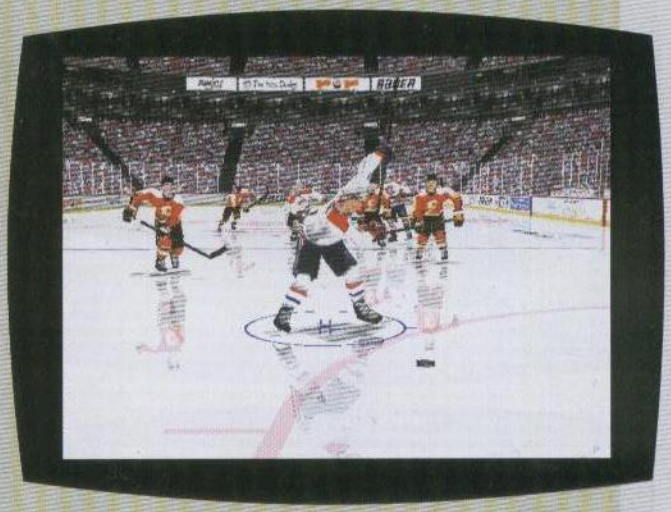
NHL '99

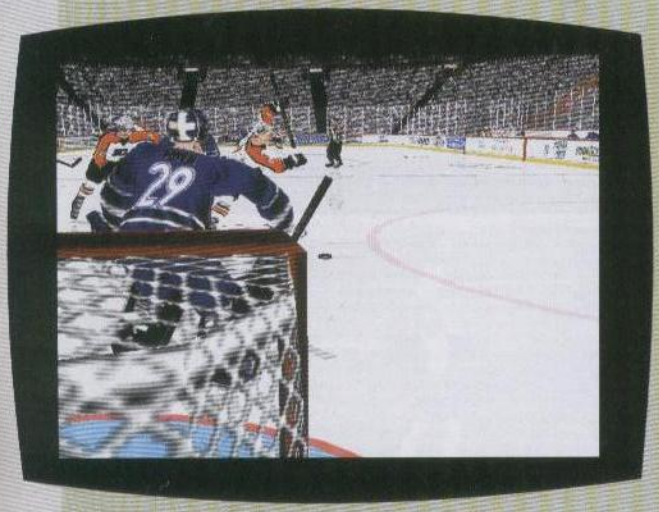
Non sono mai stato un campione di pattinaggio e, dato che negli ultimi mesi anche la mia caviglia ha voluto difendermi dagli attacchi del buon RED, determinato nell'insegnarmene i fondamenti, mi vedo costretto a constatare che difficilmente troverete una mia immagine con mazza e puck su un quotidiano sportivo. Del resto l'Italia non è mai stata particolarmente attenta ai prodigi dello sport su ghiaccio, fatta eccezione per quei due o tre in cui mi sono imbattuto, vale a dire quel centauro del Ghisla, il nostrano FBS (ma la puzza di banfa è molto forte) e quel santo di Diego Pastore, che ha dovuto dare fondo alla sua pazienza un anno intero mettendo nel contempo a ferro e fuoco la mia casella postale, nella speranza che convincessi il gatto a pubblicare una recensione di NHL '98.

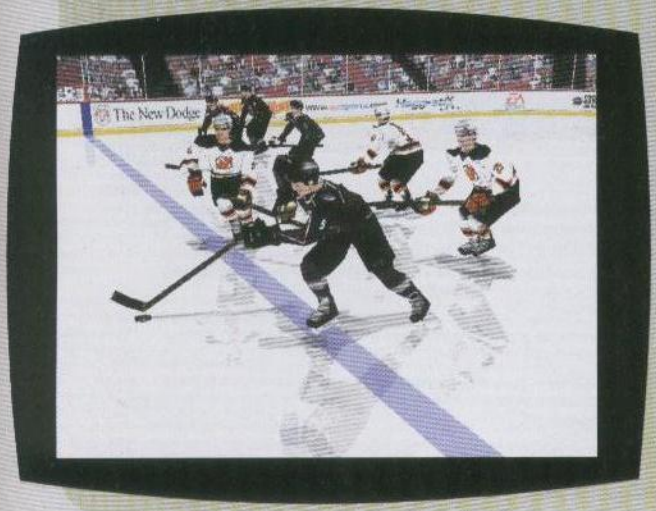
La serie in questione è sempre stata sulla vetta della qualità nell'ambito delle realizzazioni sportive della casa americana e con questo intendo qualche spanna sopra ai vari FIFA, NBA e MADDEN di cui si ciancia tra queste pagine, per lo meno sul piano della realizzazione. E nonostante le palesi rimostranze del più accanito bevitore della redazione (il MAO), il concetto sembra destinato a rinverdire anche quest'anno, che di numero fa novantanove. NHL si presenta al pubblico con un filmato di enorme qualità, drenante adrenalina allo stato puro a concludere con il prurito del solito interrogativo di fondo: il perdente del trofeo Berlusconi sarà il mattatore dell'imminente campionato? Non mi pare il caso di sproloquiare su questioni sì dannose (specie con il senno di un 1-3 dalla tonica Fiorentina), quanto piuttosto di tornare a puck che schizzano su lastre di ghiaccio. Parto con una novità, tanto per fare giornalismo: il Marc Crawford's Coaching Drills sarà una particolare modalità di allenamento, secondo la quale potremo impratichirci seguendo varie situazioni specifiche e audendo consigli dalla personcina che ne regala il nome (per quanto la mia memoria si sforzi, ha ben pochi link in ambito ghiacciato...). Consigli che sono serviti a implementare anche la modalità Autocoach, utile a controllare le redini tattiche della partita. Per la quale la grafica continua a fare bella figura, con botte da orbi, schizzi sulla neve e centre sulla povera paratia di plastica rinforzata; tocchi di classe, come la presentazione dei giocatori e la loro condizione di forma in degrado. Parola più che calzante per l'unica pecca che il team non è ancora riuscito a levare, ossia parlando di spalti e pubblico il famigerato effetto colla, ora tassello sulla falsariga del vecchio - chi se lo ricorda? - "Indovina chi?". Ma sono tutte pizzillacchere se andiamo poi a dare un'occhiata al tabellino degli schemi che si possono - e devono - applicare per avere la meglio su una squadra (e un portiere) decisamente ben organizzati. Proprio così, quest'anno la difficoltà è piuttosto elevata e non sarà proprio il caso di sparare la sassata per tentare il goal-Nikazzi, mentre si rivelerà certamente più interessante l'opportunità di una finta per spiazzare il portiere. Altro piccolo particolare, la palla... ehm, il puck non rimarrà inchiodato al ghiaccio come il Duspa alla pizzeria al trancio più vicina, ma si impennerà all'occasione, andando a infrangere ponti anche costosi. Buena, e mi viene anche l'abbrivio di farvi un paio di nomi: Markus Naslund, Donald Brashear, Mattias Ohlund, Mike Sillinger e John Vanbiesbrouck; si parla di giocatori che si sono prestati al motion-capture, è ovvio, ma come dimenticare tutti quegli stuntman che hanno rischiato la pellaccia per rendere spettacolari gli scontri? Peccato non avere le generalità, altrimenti...







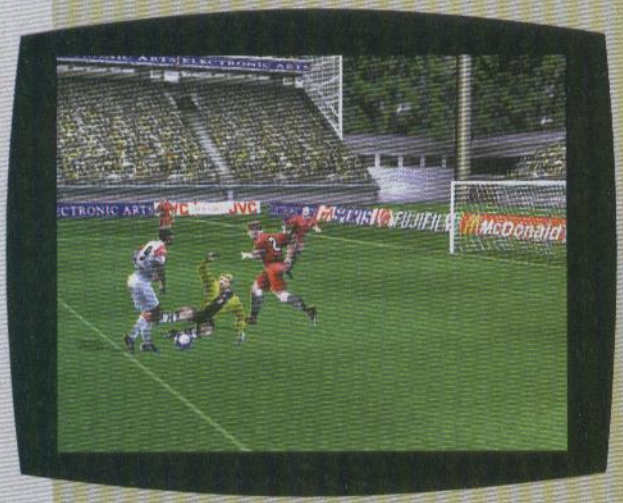




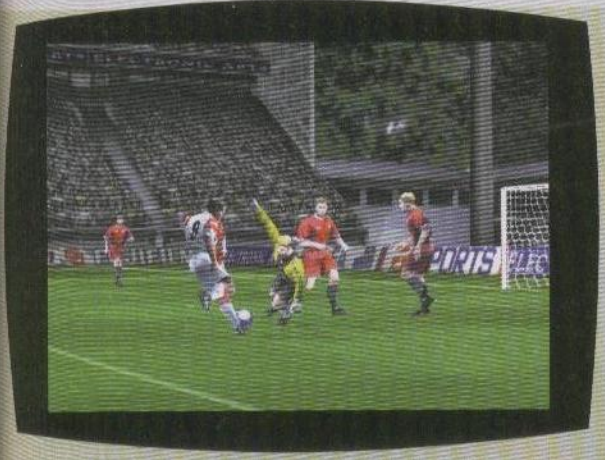
NEXT

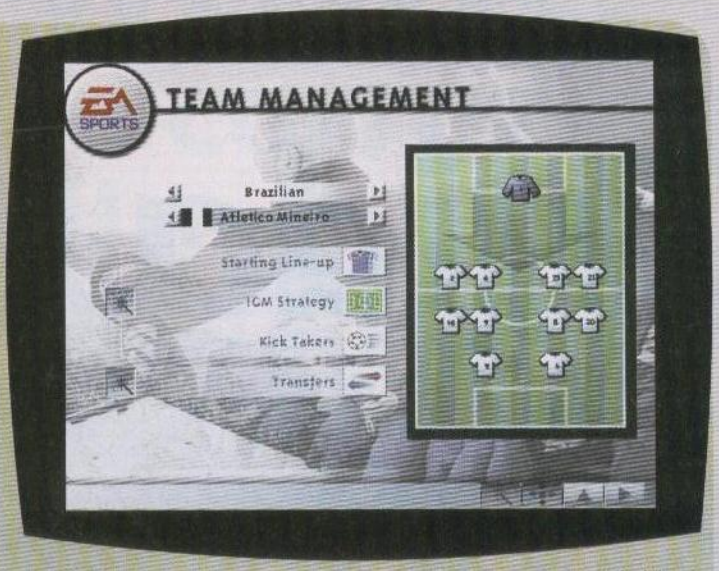
FIFA '99: TEMPLE OF FOOTBALL

E' venuto il momento del titolo più atteso, il pomo della discordia, colui che ogni anno, puntuale come il Prisco alla consegna degli articoli (questa era ironia pura, nevvero?), spezza lo stivale in due fazioni e arricchisce la casella postale del redattore di turno di improperi di radici lontane, che arrivano a nascondere tracce di civiltà estinte. E' con una nota, quindi, che mi tocca iniziare una constatazione rivolta con biasimo a tutti gli utenti PC. Il comitato calcistico redazionale al gran completo è unanime nel definire Winning Eleven 3 (e probabilmente il prossimo ISS Pro 2) la migliore simulazione calcistica per piattaforma domestica. Ed è con un certo sconcerto nell'animo che mi vedo costretto a



confessarvi la mia dipartita dalla sponda che per tanti anni avevo difeso; il nemico mi ha convinto e sono passato dalla sua. Sia ben chiaro, FIFA riesce ancora a divertirmi e per questo non rinnego l'ultimo dei giudizi espressi in codesta sede, ma la sensazione del calcio vero, la si prova - ahimè - solo sulla macchinetta di casa Sony. E' una questione di feeling, credo. Colà si ha la convinzione (pur con i 50 Hz del TV di mezzo) di avere tra i piedi un pallone e di poterlo controllare al meglio, difenderlo dall'avversario e dirigerlo dove si preferisce, per arrivare all'anticipo nel colpo di testa e al dribbling al portiere in uscita. Senza combinazioni o mosse speciali (che, in effetti mancano un po') il tiro è solo il tasto quadrato con tanto di barra per la potenza, per cui si rendono possibili azioni dalle orchestrazioni spettacolari almeno quanto le





conclusioni e si rimane con la persuasione di una certa casualità intrinseca, vero perno di una longevità senza fine. La cillegina è la quasi totale assenza di pattern definiti secondo i quali mandare in bambola con una certa sicurezza la difesa avversaria; insomma, tanta, troppa sostanza, a scanso di fronzoli che farebbero la gioia dei golosi del pallone.
Questo sproloquio a giustificare la moderata aspettativa che quest'anno mi lega al nuovo capitolo della serie FIFA; come a dire che il PC certe cose è destinato a vederle da lontano e conviene accontentarsi. E veniamo a parlare di questo FIFA '99, quinto capitolo di una serie che vede nel '96 e '98 i suoi principali argomenti di successo (World Cup lo incorporiamo come una costola, via) e una concorrenza su personal sempre sotto le aspettative. A livello di possibilità di gioco sembra confermata l'assenza della modalità stagione che tutti attendiamo con fervore e che ci costringerà anche quest'anno a barcamenare nei soli (12) campionati nazionali che la Ea Sports ha voluto implementare (spagnolo, inglese, brasiliano, italiano, francese, crucco, americano, portoghese, scozzese, svedese, olandese e belga, per un totale di 250 formazioni) e che la rete - per la gioia del gattone e del suo CD - provvederà a espandere. Oltre alla modalità Quickstart per fare subito una sgambata, saranno questa volta possibili le varie coppe del caso, compresa la famigerata superlega che potrebbe nella realtà arrivare a costare la squalifica alle squadre partecipanti, ma i suddetti campionati saranno slegati, quindi niente pianificazioni o calcoli del genere manageriale. Anche le nazionali avranno la loro da dire, ma pare che ci sarà preclusa la possibilità di selezionare gli uomini di persona dalle migliori rose: poco male, editor giungeranno, mentre quello già presente nel gioco dovrebbe essere completo almeno come quello dell'ultima versione. Con la differenza - e questa è una delle migliorie più incisive - che potrebbe esserci anche un parametro "altezza" a regolare la differente statura degli uomini sul terreno di gioco (finalmente!) e la conseguente abilità negli stacchi aerei. Costoro si preannunciano più curati e quello che mi viene da pensare è che potrebbero avere implementato la possibilità degli anticipi e quindi aver introdotto una certa importanza nel fattore tempistica. La notizia verrebbe parzialmente confermata dal fatto che si annuncia la possibilità di interruzione dell'animazione (mai più il segugio a caccia del pallone) a favore di un'immediatezza maggiore nella manovra. Buono, come buona novità è rappresentata dal fattore difesa sul possesso di sfera; ossia, qual è il sistema migliore per recuperare il pallone dall'avversario in WC/FIFA '98? Ma certo, si attende che stoppi il pallone su lancio e poi si interviene con il tackle modesto! Per l'appunto, sarà possibile coprire la sfera in modo che l'avversario non metta la sua zampetta e indirizzare il colpo durante i famigerati tiri per una sensazione globale di controllo di palla (evvai di dribbling) e questo dovrebbe avvicinare al concetto di calcio digitale espresso dalla Konami con il suo ISS. Molto bene; considerando che anche il problema del tackle scivolato (altro sistema per raccattare una palla sicura in WC: entrare in scivolata non appena l'avversario si gira) dovrebbe essere risolto, le migliorie ci sono.
Ma cos'è un gioco del giorno d'oggi senza una rivoluzionaria routine di IA? Uno XAM senza la sua tesi, mi verrebbe da dire, ma la cosa poco conta dinanzi alle nuove prospettive dell'avversario digitale; sinora solo tattiche predefinite: trovato il modo di arginarle, risolto il problema. Ma la nuova soluzione proposta fonda le sue radici sulle fondamenta della stessa IA, il concetto del "sbagliando si impara"; proprio così, fanciulli, il computer dovrebbe questa volta provare varie soluzioni sino a scovare il vostro punto debole, cercando nel contempo di non ripetere errori riconosciuti. Che sia la volta della scomparsa definitiva dei pattern assassini? Difficile da credere, ma intanto gustiamoci qualche nuova sullo stesso estremo difensore; bisogna ammettere che quello mostrato in WC '98 era piuttosto bravo, a parte qualche sbavatura sulle palle a terra. Ora vi viene data la possibilità - con il Semi Automatic Goalkeeper - di impartire personalmente le direttive al portiere, del genere quando uscire e per quale ragione. E come faremo allora a saltarlo? Si era parlato di dribbling, ma non dimentichiamo le solite combo spaziali con qualche new entry del tutto funambolica, che ancora non sono in grado di descrivervi nel dettaglio.
Sul piano grafico, penso vi siano immagini a parlare da sole, ma sottolineo la presenza di effetti di luce che dovrebbero influenzare gli stessi giocatori (il Voodoo 2 colpisce) e la presenza di una ventina di stadi, tutti splendidamente realizzati. Tra l'altro le texture sono state raffinate in maniera tale da lasciare discretamente basiti anche i non possessori di scheda accelerata, che potranno finalmente godere di piattaforme di gioco decenti. Quanto al numero di poligoni e a tutte le finezze relative ad esempio alle proteste dei giocatori per le ammonizioni e ai festeggiamenti, sono in effetti tocchi di classe, che menzionerò solo al momento opportuno. Come a dire che siamo cresciuti e tutto quello che pretendiamo dal 28 di Novembre (il demo uscirà invece intorno alla metà del mese) è un bel CD di sana sostanza.

SYSTEM REQUIREMENTS

Spero che il Max si trattenga dal licenziamento immediato, ma le configurazioni sembravano prodotte con lo stampino, così ho preferito racchiuderle in un unico box, dai connotati decisamente grotteschi. Si parla di un Pentium 100 con 16MB di RAM, un CD-ROM 4X e una normale scheda grafica 2D con 2MB di memoria video. Mentre viene raccomandato un Pentium 166 con 32MB di RAM, CD 8X, 3Dfx di prima generazione e pad a 6 tasti. La mia personale impressione è che il Pentium 2 con il suo Voodoo 2 sia la panacea di tutti gli effetti grafici ma, ribadendo il concetto, è troppo presto per un giudizio.

END

TITOLO: *MITH II - SOULBLIGHTER*
SVILUPPATORE: *BUNGIE*
USCITA: *DICEMBRE*

IL MITO CONTINUA

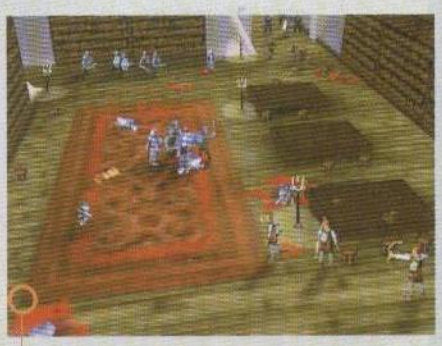
Arriva il sequel di uno degli strategici più interessanti, acclamati e difficili della scorsa stagione: grazie a una veloce visita alla Bungie ora sappiamo quali novità ci aspettano...

A cura di Jacopo Prisco

Myth è stato un piccolo fenomeno, sia perché era indubbiamente originale, sia perché era veramente leggendario nel multiplayer, e non a caso si intuiva chiaramente, analizzando il gioco, che i maggiori sforzi di programmazione erano stati rivolti in questo senso. Nonostante abbia ricevuto una valanga di premi e awards vari (soprattutto dalle riviste Macintosh), tuttavia, il gioco non era esente da difetti, primo fra tutti la complicatissima e poco intuitiva interfaccia di controllo, senza contare il fatto che era dannatamente difficile, tanto da proporre ostacoli insuperabili per il giocatore medio già dopo pochi livelli. Uscito per la Eidos e sviluppato dall'americana Bungie, Myth ha comunque spopolato su Internet e ha generato drappelli di fanatici, capaci persino di programmare editor hackerizzati al fine di smanettare con la grafica e i parametri del gioco; l'innovativo meccanismo di gestione del multiplayer, che metteva in contatto diretto gli IP dei giocatori anziché basarsi su un server centrale, ha poi fatto il resto rendendo Myth uno dei più apprezzati giochi online.

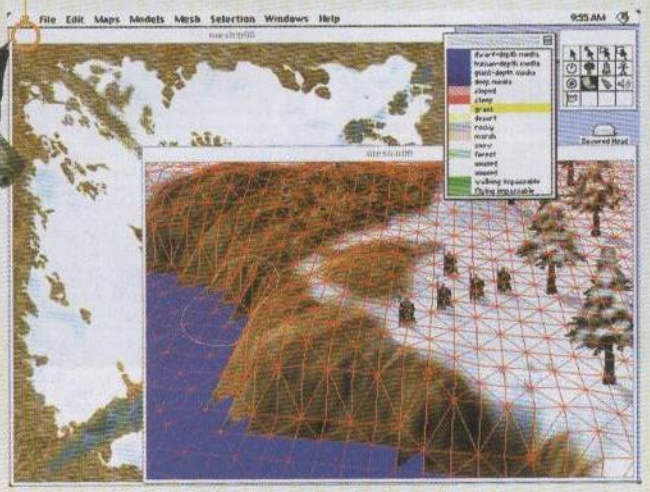
Ora le redini della distribuzione internazionale sono passate nelle mani della GT Interactive, che si è assicurata i diritti esclusivi di Myth II e ha organizzato un bel press-tour in quel di Chicago per vedere come andavano le cose alla Bungie. Riduco l'aneddotica al minimo: la mia proverbiale buona sorte nell'azzeccare i voli aerei si è confermata, soltanto che stavolta non mi sono limitato a prendere l'aereo "al volo" oppure a vederlo tardare di qualche ora; no, ho voluto esagerare e ho direttamente sbagliato aeroporto, trovandomi in quel di Linate quando mancava circa un'ora e mezza al decollo del mio volo American Airlines da Malpensa (e per quanto possiate non crederci, non è stata colpa mia). Non vi dirò nulla sulla corsa di 40 chilometri in taxi in una tangenziale ridotta a una sola corsia per lavori di riasfaltamento, né vi rilascerò particolari riguardo al simpatico taxista che, alla guida di una Mercedes 190 scarburata con 363.000 chilometri sul groppone, osava spingersi oltre i 160 Km/h con tremebonde vibrazioni provenienti dal cofano, e sorvolerò anche sul prezzo della corsa, che a momenti rivaleggiava con quello del volo. Vi dirò solo che in qualche modo ce l'ho fatta, ho preso un volo intercontinentale con soli venti minuti di anticipo (normalmente dovrebbero essere due ore) e ho raggiunto la "Windy Town" assieme a un folto gruppetto di giornalisti europei, tutti rigorosamente scarrozzati dall'aeroporto all'albergo a bordo di scintillanti limo nere (e dopo tutto ciò, era il minimo).

Visite ai vari shopping mall e alla House of Blues a parte, il punto focale della trasferta è stata ovviamente la giornata passata negli uffici della Bungie, dove facevano bella mostra di sé tutte le statuette-premio raccolte con i vari Marathon e con il primo Myth, oltre a una gigantesca scultura di uno dei mostri del gioco (dovrebbe esserci una foto qui intorno), buona per accogliere con simpatia gli ospiti indesiderati. Ma dicevamo di Myth: nel creare il



Negli scenari interni ci sono moltissimi dettagli, e il sangue può finire sulle pareti: occhio a non rovinare qualche opera d'arte.

I nuovi modelli poligonali semoventi aggiungono profondità al gameplay: in questo caso dovete infiltrare un vostro soldato nella base nemica.



Loathing, il map-editor di Myth II. Visto che è incluso nella confezione, ci sarà un gran proliferare di livelli aggiuntivi.

Il fuoco è ora incredibilmente realistico; le fiamme possono perfino propagarsi alla vegetazione e rappresentare quindi una sorta di ostacolo naturale.

seguito, alla Bungie hanno ovviamente dato retta ai giocatori dell'originale, anche perché al di là dell'indubbio calibro del titolo c'era parecchio da lavorare per fare un seguito degno. Myth II si configura quindi, in sostanza, come una versione ampiamente riveduta e corretta del primo, con una nuova interfaccia grafica, una maggiore semplicità di controllo e una valanga di ritocchi estetici. Le novità sono parecchie, ma nulla che riesca davvero a segnare una linea di demarcazione così netta fra i due titoli: saranno felici gli appassionati di Myth, che avranno per le mani un "more of the same" di loro gusto, mentre in quanto a originalità e innovazione in senso lato non c'è molto, almeno in apparenza.

Il sottotitolo di questo secondo capitolo è Soulblighter: sono passati 60 anni dalle vicende narrate nel primo Myth e la pace regna nel mondo grazie al re Alric. Quel mentecatto di Soulblighter, uno dei primi Warlods, si è però ben nascosto in attesa di farsi venire idee buone per il contrattacco; un misterioso oggetto, recuperato dopo le guerre passate, sembra essere la chiave per un suo ritorno in auge, ed è di nuovo l'apocalisse. Subito dopo aver concluso la programmazione di Myth, alla Bungie si sono messi al lavoro su questo nuovo titolo e hanno cominciato a spulciare i newsgroup e a leggere le innumerevoli e-mail di feedback per capire in che direzione dovevano muoversi. Naturalmente non c'era tempo per sviluppare un nuovo engine, ma quello esistente è stato praticamente rivoluzionato. Oggetto dei maggiori sforzi è stata però la nefanda interfaccia grafica: è ora possibile giocare utilizzando solamente il mouse, grazie a un nuovo menu a scomparsa e alla possibilità di ruotare la visuale muovendo il puntatore in prossimità degli angoli dello schermo. Tutto è stato studiato per semplificare i comandi e l'azione, oltre che per informare il giocatore sullo stato delle truppe: passando il puntatore su un'unità si può visualizzare lo stato di salute e i punti di magia, ed è ora possibile indirizzare le truppe utilizzando anche la mappa strategica. Gruppi di unità possono essere ruotati semplicemente utilizzando le frecce cursore, cosa che elimina i fastidiosi problemi di puntamento presenti nell'originale, gli obiettivi della missione sono sempre richiamabili e vengono chiaramente indicati con ogni nuova mappa e, infine, è possibile dimezzare la velocità del gioco nelle situazioni più caotiche.

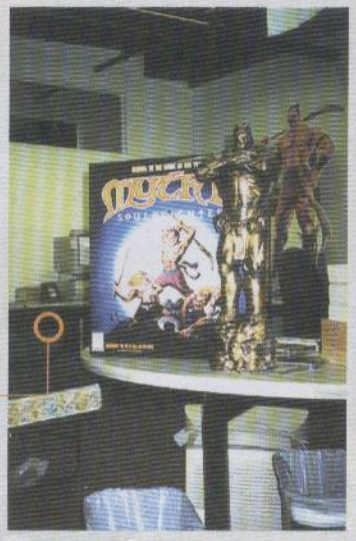
Il gioco gira ancora piuttosto bene su un P166 accelerato; senza hardware 3D la qualità rimane buona, grazie a un particolare sistema di riduzione della risoluzione delle texture in fase di rotazione della visuale.

Myth era pieno di queste situazioni: non sentite anche voi la voce che vi ripete continuamente "Casualty..." ?

Le innovazione del gameplay sono sottili, nel senso che non cambiano la natura di Myth, ma comunque interessanti. Di importanza primaria è l'introduzione di scenari al coperto, che vi permetteranno di combattere

Un bel mulino a vento in tutta la sua maestosità; chissà se è forte abbastanza da fare una specie di centrifuga col sangue che è sparso ovunque.

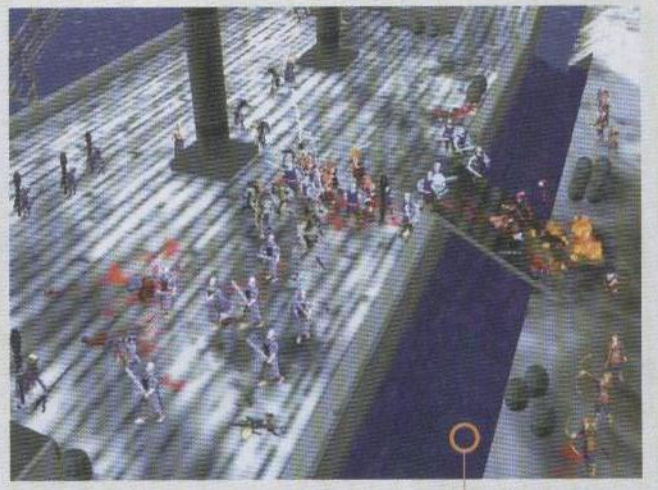
Ecco una delle sculture tratte dai personaggi del gioco; il designer che se ne occupa è responsabile della creazione di tutti i vari mostri che si vedono in Myth II, e quanto a talento ne ha da vendere.



all'interno degli edifici, ovviamente con tattiche e strategie completamente diverse dal solito. Sono anche state introdotte strutture poligonali mobili, come per esempio ponti levatoi, portali e mulini a vento, che influiscono sul gameplay in maniera decisiva. Migliorata è anche l'intelligenza artificiale, non solo quella dei nemici ma anche quella delle truppe amiche: nel primo Myth non era infrequente l'uccisione accidentale di membri del proprio esercito che scorrazzavano nel mezzo di uno scontro; ora le truppe seguono traiettorie più intelligenti e giungono a destinazione con maggiore efficacia.

Il ponte levatoio si alza: le differenti altitudini sono tenute in conto, l'importante è gestire correttamente la telecamera per non tagliarsi fuori da soli.

Chi ha giocato a Myth, poi, ricorderà come il gioco quasi "costringesse" a utilizzare le formazioni per avanzare le truppe, nonostante questo fosse tutt'altro che semplice e causasse notevoli grattacapi. In Myth II è stato introdotto il concetto di "spazio personale", così che le unità possano raggiungere il loro posto in formazione più rapidamente e lo conservino nel caso di grandi manovre strategiche. Inoltre, le unità ricordano il tipo di formazione che è stata loro assegnata: dato che l'uso delle formazioni è fondamentale in Myth II, queste semplificazioni rivestono un'importanza focale.
Quanto alle questioni grafiche, la lamentela più comune riguardava gli scenari del gioco, un po' brulli e privi di vita: ora i terreni sono 4 volte più dettagliati, è presente un maggior numero di elementi di contorno (alberi, ruscelli, vegetazione varia) e c'è anche di che guardarsi dalla fauna locale, come polli e altri animali. I polli in particolare hanno suscitato l'ilarità di tutti i giornalisti intervenuti, e uno di questi ha poi fatto la domanda che tutti volevano chiedere: ma si possono ammazzare? Ebbene sì, è possibile uccidere i polli, o gli uccelli o quant'altro, anche se per farlo bisogna ricorrere a particolari combinazioni di tasti, al fine di evitare che nel mezzo di una battaglia i vostri arcieri smettano di sparare al nemico per darsi alla cacciagione. Ma proseguiamo con il discorso grafica: il fuoco, amico o nemico che sia, è ora composto di particelle in vero 3D, e gli arcieri possono persino sparare frecce infuocate; qualsiasi oggetto dello scenario può essere danneggiato (inclusa la vegetazione) e, infine, gli effetti di rifrazione dell'acqua sono stati completamente rifatti, tanto che ora è anche possibile vedere qualche occasionale pesce saltar fuori dai bacini o dai ruscelli.
Le animazioni dei personaggi sono state rese molto più fluide rispetto al primo Myth, in cui i soldati sembravano dei cyborg per via delle loro movenze un po' tentennanti; ancora non siamo a livello di assoluto realismo (anche perché ci vorrebbe il motion capture), ma il passo in avanti si vede. Per concludere, il codice dell'audio è anch'esso stato riscritto e sfrutta ora le nuove tecnologie di suono spaziale 3D quali A3D, per sentire i suoni provenire dal loro corretto punto d'origine; possedendo la scheda adeguata, inoltre, si può notare un notevole cambiamento di ambientazione sonora (ad esempio passando al coperto) grazie a effetti di eco e riverbero.



Questo barcone ondeggia realisticamente quando i vostri soldati ci salgono sopra; sperate che riescano anche a scendere...

Il livello di dettaglio del terreno è sensibilmente aumentato, e l'introduzione di nuovi effetti grafici rende Myth II molto piacevole a vedersi ("gore" a parte).

Sebbene sia evidente la maggiore attenzione verso la modalità a un giocatore che è stata posta in Myth II rispetto a quanto non era stato fatto con l'originale, questo rimane un gioco che avrà il suo palcoscenico ideale in rete; di conseguenza anche la modalità Multiplayer è stata affinata, soprattutto dalla parte del server bungie.net. Sarà ora possibile effettuare la ricerca dei giocatori conosciuti, visualizzare classifiche e punteggi e indicare le proprie preferenze di gioco per facilitare il vostro ingresso in una partita. Inoltre, tutte le versioni internazionali del gioco saranno ora compatibili, grazie a uno speciale menu interno che permetterà di eliminare il sangue sostituendolo a delle simpatiche stelline (obbligatorio per mercati come Germania e Corea). Anche la parte "nascosta" dell'engine di gioco è stata oggetto di qualche ottimizzazione, che si traduce in una sensibile riduzione dei tempi di caricamento dei livelli e di un migliore file system proprietario. E poi, per consentire ai più smaliziati di configurarsi ogni aspetto del gioco a piacimento, ci sono ora Fear & Loathing, i due editor interni di Myth II, ovvero praticamente i tool utilizzati dagli stessi programmatori per creare la grafica del gioco. Oltre a disegnare le proprie mappe, gli utenti potranno ora alterare ogni colore, poligono o elemento del gioco, senza dover essere dei grafici professionisti o vantare una laurea in ingegneria.

Devo comunque dire, in tutta sincerità, di non essere rimasto troppo impressionato dai cambiamenti di Myth II, che sostanzialmente mette una pezza laddove era necessario, ovvero sui difetti dell'originale, e offre qualche elemento di novità sulla base di una grafica più ricca. Quanto di buono c'era in Myth è comunque qui ampiamente confermato, con l'introduzione di nuove sequenze d'intermezzo animate, dallo stile molto più "dark" rispetto alle precedenti, e di alcuni livelli multiplayer davvero spassosi. Ce n'è per esempio uno in cui dovete proteggere un pollo che se ne scorrazza per gli affari suoi in giro per lo scenario e che può quindi finire tra le grinfie del nemico, oppure ce n'è un altro in cui vince chi fa fuori il maggior numero di animali selvatici. Per il resto le cose sono più o meno quelle, ora facilmente accessibili anche ai meno esperti, per via della nuova interfaccia, e più comodamente gestibili per tutti. Quanto alla difficoltà del gioco, mi è stato assicurato che a livello facile Myth II è una passeggiata, ma che il livello più arduo è addirittura peggio del primo Myth. Saranno contenti gli irriducibili. Passo e chiudo.

Uno scorcio degli uffici della Bungie, un po' brullo perché mentre scattavo la foto erano tutti a bersi un caffè. Complimenti allo stoico programmatore rimasto.

END

TITOLO: *TRESPASSER*
SVILUPPATORE: *DREAMWORKS INTERACTIVE*
USCITA: *DICEMBRE*

DOVE FINISCE LA REALTÀ

Fino a che punto un gioco può davvero essere definito realistico?

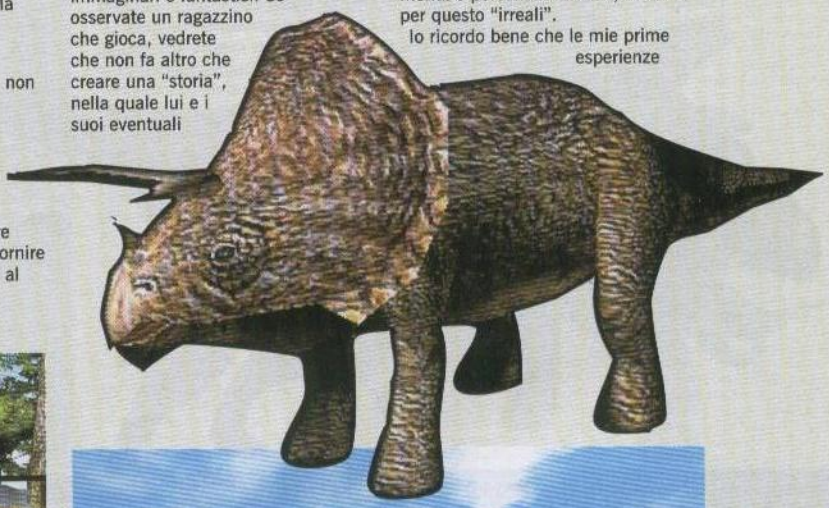
A cura di Jacopo Prisco

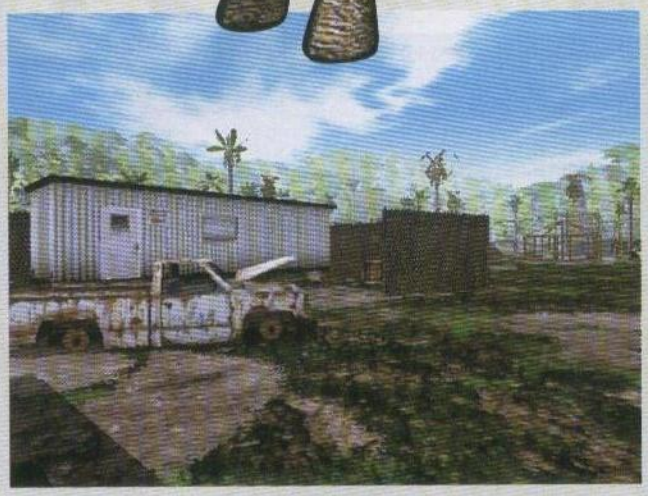
Notte fonda. Pioggia. State camminando per le strade di una città deserta. Le gocce vi appannano la vista, le mille luci della notte vi abbagliano con singolari effetti, suoni sconosciuti disorientano i vostri sensi. State dando la caccia a qualcosa, o a qualcuno: il nemico. Seguite la strada maestra; notate una piccola porta, sulla sinistra, provate a entrare ma è chiusa. Non avete la chiave. Dall'altra parte della strada, una piccola scala antincendio: vorreste salirci sopra, ma non ci riuscite. Andate dritti, correndo in mezzo alla pioggia; improvvisamente un vicolo, alla vostra sinistra. Ci correte dentro e dopo pochi metri, bam!, venite respinti da un muro invisibile. Ma che diavolo succede?

Beh, succede che nell'idea del programmatore del vostro gioco, non dovevate entrare in quel vicolo.

Ricordate quando giocavate da piccoli? Anche prima che iniziaste con i videogiochi, intendo. Da bambini il gioco ha principalmente uno scopo: creare mondi e situazioni alternative. Fornire una sovrastruttura che consenta al bambino di esprimere la propria personalità fingendone altre, vestendo i panni di personaggi immaginari e fantastici. Se osservate un ragazzino che gioca, vedrete che non fa altro che creare una "storia", nella quale lui e i suoi eventuali amici rappresentano il cast degli interpreti. Questo vale sia che si tratti di una storia inventata (tipico dei maschietti) oppure che si tratti di faccende ispirate alla vita futura o adulta (più comune nelle femminucce). Il primo approccio con i videogiochi, in genere, avviene seguendo questo stesso dettame, a qualsiasi età. Un videogame, quale che sia la sua natura e la sua complessità, rappresenta un mondo alternativo, in cui vestire i panni dell'eroe o antieroe di turno allo stesso modo con cui, da piccoli, si faceva la parte del pilota o dell'Actarus o del campione o che dir si voglia. In pratica, i videogame sono la sublimazione di quell'istinto al gioco come esplorazione di sé stessi e dell'altro da sé, che si realizza tramite la suggestione di mondi e personalità fittizie, ma non per questo "irreali".

Io ricordo bene che le mie prime esperienze

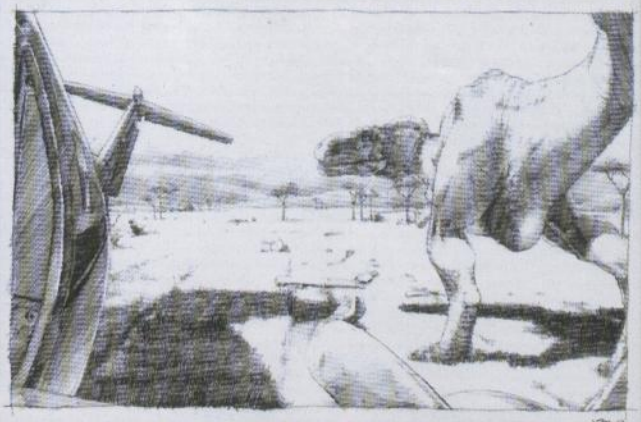




WINDOWS CD-ROM PC

DVD

NINTENDO 64

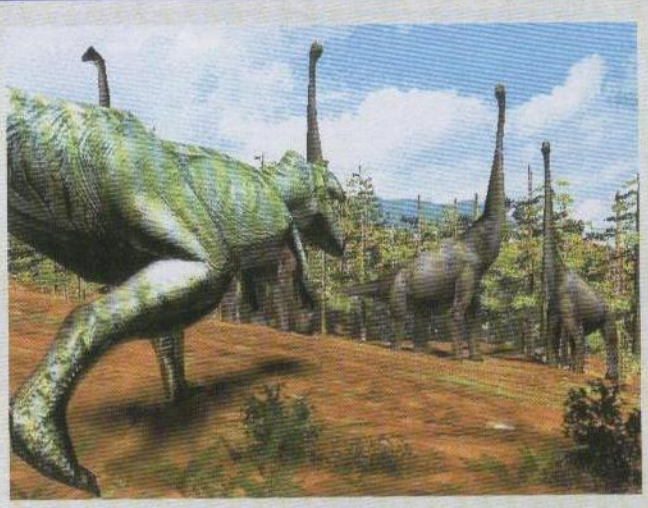


videoludiche erano tutte incentrare su questo punto. Per questo motivo, adoravo (si fa per dire) le primissime avventure, quelle testuali, perché mancando della grafica, allora assai scarna e deludente, lasciavano tutto lo spazio possibile all'immaginazione. Potevo perdere ore a impartire comandi al più stupido dei parser, comandi che nella maggior parte dei casi finivano per far risaltare gli stretti limiti del gioco in questione, ma che mi davano quel senso di libertà, di realtà alternativa che cercavo disperatamente nei videogiochi.
La realtà virtuale, in fondo, è tutta qui: fornire un'esperienza sensoriale che sia del tutto simile alla vita reale, le cui regole e la cui struttura siano però a totale discrezione del giocatore. Molto facile. Più difficile era, invece, rendersi conto che anche i mondi "virtuali" dei videogiochi facevano presto a mostrare la loro palese falsità, arrendendosi inermi alla più blanda delle esplorazioni. Non si può andare dove si vuole, non si può fare quello che si vuole, non esiste una vera realtà parallela: esiste soltanto ciò che i programmatori hanno messo a nostra disposizione. I giochi di oggi riescono a mascherare queste limitazioni fisiologiche, o in certi casi a offrire effettivamente più libertà (Urban Chaos e Driver potrebbero essere degli ottimi esempi futuri); anche posto che questo primo scoglio venisse superato, tuttavia, ne rimane un secondo, forse addirittura più arduo della semplice limitazione "fisica" degli spazi: la corrispondenza alle leggi naturali. Dato che si va necessariamente per approssimazione, da un gioco che consente la massima libertà vogliamo e dobbiamo pretendere anche un certo rigore fisico, ovvero una piena attinenza ai meccanismi e ai rapporti di causa/effetto presenti in natura. Forse è presto per avere tutto questo; senza dubbio la maggioranza dei giochi cui siamo abituati, per quanto belli e divertenti, non si avvicinano neppure al concetto. Trespasser, però, vuole essere ricordato come il primo passo verso la "verità".

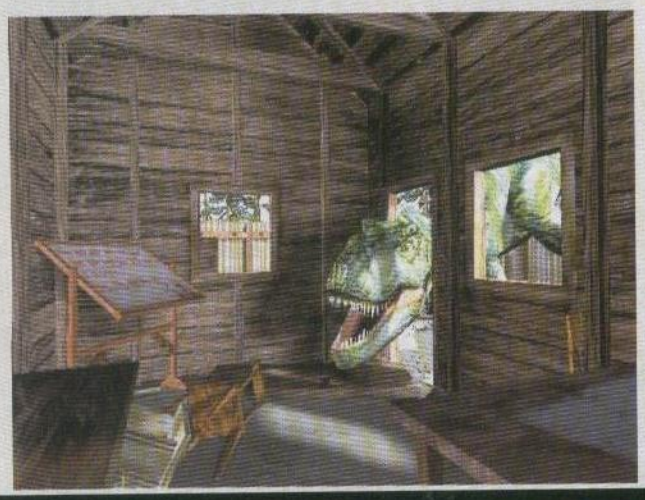
Presentato per la prima volta all'E3 del 1997, e opera della Dreamworks Interactive (The Neverhood, Chaos Island e la serie Goosebumps), Trespasser viene definito come il seguito digitale di Jurassic Park: The Lost World. Mi astengo dal fare commenti critici riguardo alla pellicola in questione: quello che ci importa è che la trama del gioco prende il via proprio dai fatti narrati nel film (e prima ancora, naturalmente, nel libro di Michael Crichton). Il giocatore interpreta il ruolo di Anne, una turista newyorchese in vacanza in Costa Rica, che per via di un disastro aereo si ritrova alla deriva nell'isola definita "Sito B". L'idea di dare al gioco un protagonista femminile venne agli sviluppatori della Dreamworks addirittura prima di Tomb Raider, quando la cosa aveva un che di oltraggioso. Anne, che nel gioco è doppiata dall'attrice Minnie Driver ("Seven"), è costretta a esplorare l'isola con un solo obiettivo: riportare a casa la pelle. Nel farlo si ritroverà a osservare diversi scenari, dalla giungla alla montagna, a risolvere una serie di enigmi e, soprattutto, a fronteggiare la minaccia più terribile, i dinosauri. Quando vi parlai di questo gioco in occasione della rassegna E3 di due anni fa, lo definii come depositario della "tecnologia più evoluta mai vista in un gioco 3D", una definizione che venne più o meno ripresa da quasi tutte le riviste di videogiochi. Proprio per queste sua caratteristiche, nel 1997 il gioco venne mostrato più che altro come un conglomerato tecnico di grande impatto; allo stand della Dreamworks mi venne mostrato il modello fisico dell'acqua, con tanto di diagrammi e strutture poligonali, qualcosa di fenomenale. Il gioco, ahimè, già allora tentennava su di un P233 (e si trattava del massimo, per quei tempi) e per questo subì inevitabili ritardi in fase di sviluppo. Nell'edizione passata della fiera, tuttavia, Trespasser ha assunto un aspetto più omogeneo, ed è ora un videogioco a tutti gli effetti, e non solo un'accozzaglia più o meno ordinata di straordinarie tecnologie e algoritmi. Le richieste hardware rimangono pesanti, nonostante l'introduzione dell'accelerazione hardware (Direct3D); questo rimarrà un punto fisso, anche perché è impossibile chiedere a un engine tanto evoluto di non "mangiarsi" la CPU in un solo boccone. Tutto quanto, in Trespasser, è calcolato e realistico, ovvero funziona in base alle leggi naturali; ogni oggetto offre interazione, ogni singolo elemento del paesaggio (e si può arrivare fino a 2000 elementi su schermo) risponde alle sollecitazioni del giocatore in maniera perfettamente naturale. Ciò determina una struttura di gioco a metà fra l'esplorazione e lo sparatutto 3D, senza però i classici crismi degli

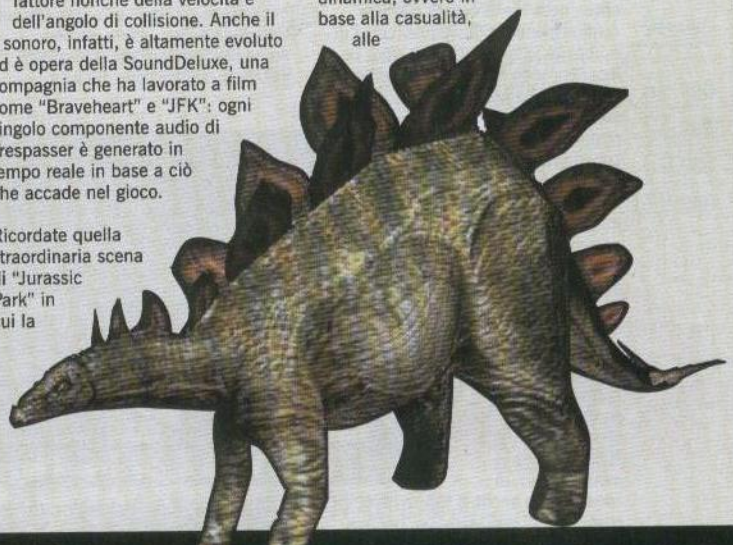
shooter alla Quake: in pratica gli enigmi si risolvono interagendo con l'ambiente e non ritornando sui propri passi per recuperare una chiave o spostare un interruttore.

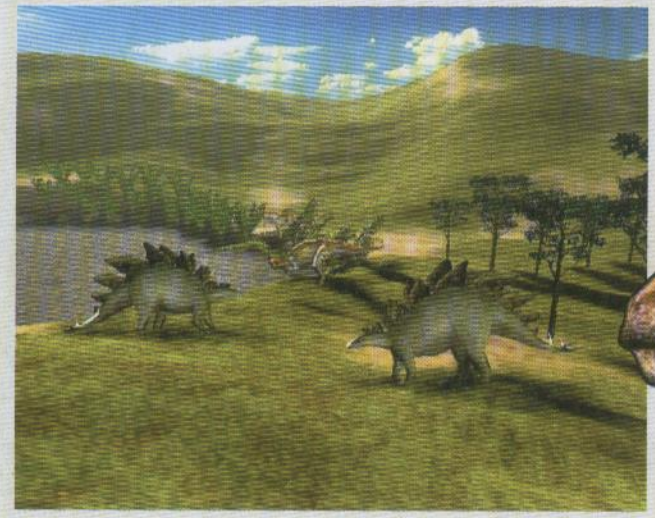
Lo scenario è quindi quello di un mondo sterminato, "reale" e del tutto libero, in cui si muovono le orrende creature ben note agli spettatori del film. Naturalmente, gran parte del lavoro è stato concentrato, in fase di sviluppo, sui dinosauri: non semplici conglomerati poligonali, ma vere è proprie strutture scheletriche su cui viene applicata una pelle in forma di texture, che si muovono e reagiscono in maniera minuziosamente precisa. Il risultato è stato ottenuto lavorando sia sull'aspetto estetico che sull'intelligenza artificiale, che altro non è se non la risultante di una serie di variabili: fame, istinto predatorio, paura, curiosità, sete, dolore, fatica, eccetera. I dinosauri godono quindi di vita propria e reagiscono nei vostri confronti a seconda di questi valori, e di come la vostra presenza o le vostre azioni influiscono su di essi. Vi capiterà quindi di passare indenni nei pressi di un T-Rex, magari perché questi non ha fame ho ha problemi digestivi e quindi non gli interessate, oppure potrete diventare oggetto di studio da parte di un branco di giovani raptor intenti a scoprire nuove forme di vita. Insomma, il mondo di Trespasser è strutturato su quello reale: a ogni vostra azione corrisponde una reazione naturale, non precalcolata, mai uguale a se stessa, esito cristallino delle condizioni contingenti e delle circostanze. Gettate una pietra nel lago e questa affonderà; sparate e sentirete il rinculo; aprite una porta e quel passaggio potrà essere usato da altri; piazzate una barile in un guado e osservatelo mentre reagisce in maniera realistica con l'ambiente circostante. Un particolare studio di questo tipo è stato riservato alle armi e al relativo danneggiamento di strutture e creature. Dato che ogni cosa reagisce perfettamente alle stimolazioni esterne, potete persino creare armi con gli oggetti che recuperate in giro; i proiettili, dal canto loro, impattano in maniera diversa a seconda della superficie e l'effetto sonoro che producono tiene conto di questo fattore nonché della velocità e dell'angolo di collisione. Anche il sonoro, infatti, è altamente evoluto ed è opera della SoundDeluxe, una compagnia che ha lavorato a film come "Braveheart" e "JFK": ogni singolo componente audio di Trespasser è generato in tempo reale in base a ciò che accade nel gioco.



Ricordate quella straordinaria scena di "Jurassic Park" in cui la combriccola dei protagonisti si ritrova faccia a faccia con il T-Rex, e un attimo prima che questo si avventi su di loro, due famelici Raptor lo assaltano e ingaggiano un furioso duello? Un evento di questo tipo non è altro che la risultante di una coincidenza (o di una fortuna, se volete), la quale genera tutta una serie di nuove variabili che determinano, all'atto pratico, la salvezza dei nostri protagonisti. In un film si tratta di una decisione dello sceneggiatore, mentre in un gioco sarebbe probabilmente opera di un game designer. In Trespasser, invece, avvenimenti del genere possono accadere in maniera dinamica, ovvero in base alla casualità, alle







circostanze naturali o a effetti latenti di cause ignote.
Si tratta di qualcosa di incredibilmente nuovo, che renderà presumibilmente Trespasser un'esperienza come non ne abbiamo mai conosciute in ambito videoludico; le nove aree di cui si compone il gioco (che formano l'isola del Sito B) sono una specie di gioco a incastro in cui ogni elemento, anche il più piccolo, ricopre la sua importanza. Se mai doveste viaggiare nel tempo, per voi anche un sasso o una foglia avrebbero un valore, al fine di evitare sconvolgimenti nella storia (la fantascienza è piena di queste cose): nella realtà questo succede continuamente, e Trespasser cerca di riproporre lo stesso meccanismo. Le locazioni sono estremamente varie e comprendono grandi aree aperte e costruzioni al coperto. Gli enigmi da risolvere fanno spesso leva sul modello fisico presente nel gioco, sicché dovrete attraversare canali e superare ostacoli naturali, oppure dovrete lavorare d'ingegno e riattivare, ad esempio, una cancellata elettrica. Tutto funziona in modo preciso, di conseguenza anche il sistema di controllo è di tipo realistico: per fare qualsiasi cosa dovrete usare il corpo del vostro alter-ego, quindi niente scorciatoie del tipo "premi SPACE per aprire la porta". Se c'è una scatola che vi serve, potete alzarla e trasportarla, posto che questa non risulti eccessivamente pesante per una donna dalla corporatura media; di lì in poi tutto è concesso, nei limiti delle umane possibilità e delle leggi della fisica. Le stesse leggi cui devono sottostare i dinosauri, i quali potrebbero non riuscire a infilarsi nel cunicolo in cui vi siete nascosti, ma comunque non avranno grossa difficoltà a spazzare via ogni cosa, voi compresi, mentre li osservate nella magnificenza di una resa grafica straordinaria e ascoltate i suoni prodotti dalla loro furia, calcolati in base ai materiali presi in causa e alla velocità con cui si scontrano.

Trespasser, così come ve l'ho raccontato, sembra davvero fuori dal mondo. Naturalmente deve superare la prova dei fatti: anche se le premesse ci sono tutte, proprio per via della sua complessità mai come in questo caso il giudizio potrà essere dato solo al gioco definitivo. Tra le persone che fanno parte del team di sviluppo, in qualità di produttore esecutivo, c'è comunque un personaggio che già da solo offre delle garanzie: si tratta di Seamus Blackley, che ha partecipato alla realizzazione di titoli come Terra Nova, System Shock (con cui Trespasser ha più che qualcosa in comune) e la serie Ultima Underworld. Suo ultimo impegno, prima di approdare alla DreamWorks, è stata la realizzazione di Flight Unlimited per la LookingGlass. Prima ancora, tuttavia, il signor Blackley ha fatto il pianista Jazz, ma soprattutto ha insegnato al Fermi Accelerator Laboratory, il più importante centro di ricerca statunitense per la fisica nucleare. La sua lista di lauree con lode e onorificenze in questo settore è troppo lunga per essere riportata, ed è quindi dalla mente di quest'uomo che proviene tutto l'impianto tecnico di Trespasser, con l'apporto di qualche preziosa imbeccata da parte di un certo Steven Spielberg.

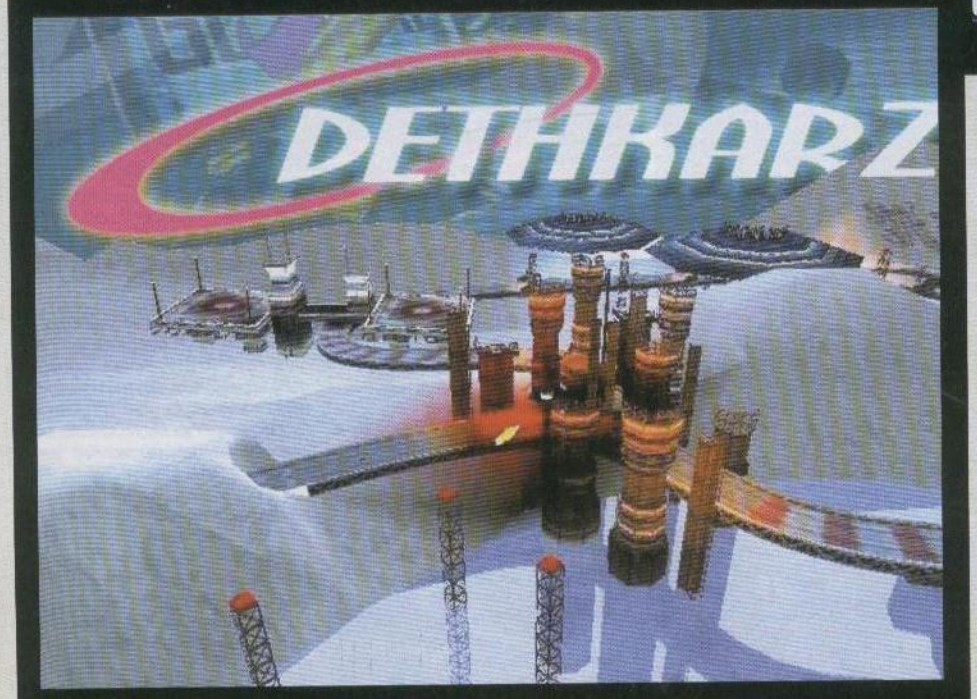
Probabilmente si tratta di un capolavoro annunciato, anche se non nego di conservare qualche perplessità. Innanzitutto mi auguro che il sistema di controllo sia efficace e intuitivo, perché in caso contrario sarebbe difficile divertirsi e tutto rimarrebbe allo stadio di un grosso scatolone indecifrabile. Inoltre, mi auguro che tutte le ottimizzazioni possibili vengano messe in atto per rendere il gioco fruibile su un sistema medio: all'epoca dell'E3 '97 Trespasser girava a 15 frame al secondo, senza accelerazione hardware, su un P233; non un granché, specie se si considera che il livello e la qualità delle texture, in particolar modo negli ambienti aperti, non sembrano essere sullo stesso piano di produzioni recenti come Unreal (ma è ovvio: infatti nessuno s'arrischia a disegnare ambienti "open-space" e quelli presenti nello stesso Unreal sono piuttosto scadenti). D'altro canto, ognuno dei nove livelli di gioco comprende circa 15.000 oggetti e misura oltre due chilometri quadrati per due; la distanza della visuale è anch'essa vicina ai due chilometri e, quindi, vengono visualizzati da 35 a 50 milioni di poligoni per volta! Proprio per questo motivo, inizialmente, non era prevista una versione accelerata, perché le schede 3D non sembravano ancora adeguate (e probabilmente non lo sono neppure adesso). Inoltre, il gioco è ormai in fase di sviluppo da tanto, tanto tempo, e sebbene non si ponga in concorrenza diretta con altri titoli in uscita o già disponibili, potrebbe facilmente incorrere nella "sindrome Daikatana", ovvero la rincorsa di feature e particolari di cui non era prevista l'inclusione, "suggeriti" però dall'uscita di altri titoli. Tutto questo senza contare l'inevitabile progresso tecnologico e la conseguente tendenza a strafare. Da ultimo, deve necessariamente esserci equilibrio tra la natura rigorosa del gioco e i suoi elementi strategici, per non parlare delle fasi di azione pura. Se tutto ciò andrà in porto come si deve, però, ci troveremo davanti a qualcosa di talmente grande da far impallidire persino la vista del più gigantesco dei Tyrannosaurus Rex.

END

TITOLO: *DETHKARZ*
SVILUPPATORE: *BEAM SOFTWARE*
USCITA: *INVERNO '98*

CRONACHE DAL FUTURO

A cura di Claudio Todeschini



LE MACCHINE DELLA MORTE

Che bello il futuro. Ho sempre sognato di viverci, di poter essere a centinaia di anni da quell'inferno di cui mi hanno parlato, lontano dalla società del ventesimo secolo, così ricca di tecnologia ma altrettanto povera di umanità. Oggi ho la certezza che l'uomo è migliorato, che la sua anima sociale ha prevalso sull'egocentrismo tipico degli ultimi anni prima del duemila. C'è tanta tecnologia, ma finalmente ne siamo padroni, mentre all'epoca di cui vi parlo ho letto che ne eravamo schiavi. Sapete, non me le invento mica io queste cose... le ho viste nelle videolezioni di storia. Le ho imparate. Ho studiato molto, per arrivare dove sono oggi, per essere un cittadino. E un pilota. Ho letto che le cose vanno finalmente bene, che non esiste più la voglia di prevalere di allora, l'ingiustizia, la cattiveria. Nessuno si preoccupa più di nuocere al suo prossimo, di lottare per il proprio benessere personale, di proteggere e salvaguardare il proprio angolino. Oggi tutti viviamo in pace e in serenità. Cioè, così mi hanno detto, io credo che sia così, anzi lo so per certo, me lo ha detto il mio mentore e istruttore pilota. Io non sono mai uscito dalla città, se non per andare sui circuiti a gareggiare. Non sono mai sceso ai livelli inferiori, dove vivono quelli che non sono cittadini. Che poi non ho mai capito perché non sono cittadini. Lo sono io, lo è il mio compagno di scuderia, il mio team, ma io queste altre persone, i sottoabitanti, non le ho mai viste. Cioè, le ho viste in televisione, e la televisione dice la verità, almeno così mi hanno insegnato. E io guardo sempre la televisione. Come tutti. Anche i non cittadini guardano sempre la televisione [una volta uno mi ha detto che lo fanno perché non gli è rimasto altro, ma io mica ci ho creduto, sapete? Quello lì non mi sembrava tanto a posto]. E se vi capita di vedere la televisione, magari mi trovate sullo schermo. Eh eh, sono modesto... in realtà sono un po' dappertutto: sugli schermi televisivi, sugli holovideo che campeggiano ovunque in città. Sono famoso, sapete? Tutti noi piloti di DethKarz siamo famosi. Più delle popstar che la gente venerava nel XX secolo. Pensate che qualcuno una volta mi ha strappato dei capelli, ha replicato il mio DNA e ha messo in vendita il mio clone al mercato nero: se avete abbastanza soldi e contatti con quelli di sotto potete portarvi a casa me stesso in carne ed ossa! Tutti noi piloti siamo giovani, ricchi, circondati di attenzione da parte degli sponsor e dei canali televisivi, sempre pronti a riprenderci o a scattarci un'istantanea nei momenti più impensati. A volte penso che siamo al centro del mondo. E forse è vero. Ma in fondo ce lo siamo meritati. Il nostro è un duro mestiere. Correre lungo tracciati sospesi, al limite dell'estremo, su bolidi potentissimi e

Stiamo precipitando miseramente, e la barriera elettromagnetica ci ripesca dal baratro in cui stavamo per sprofondare.

Bruuumm! Turbina e via! Esempio di bonus ingannevole: inizia qui un salto di 800 metri che, se non prendete benissimo, vi fa precipitare come dei falliti.

velocissimi, cercando di arrivare primi alla fine, magari vivi... Ma che stupido che sono! Non vi ho ancora raccontato come funzionano le gare, qui da noi. Sono proprio divertenti, sapete? Certo, un po' pericolose, qualcuno di noi ogni tanto muore, ma che ci volete fare... è pur sempre un lavoro. I miei genitori erano contrari, all'inizio, ma dopo la loro scomparsa mi sono convinto che sarebbe stato quello il mio futuro, e così è stato [anche se non ho mai capito bene che fine abbiano fatto, alla televisione hanno detto che è stata colpa di un tornado che si è abbattuto sulla loro villa al mare; e dev'essere così per forza, anche se non mi hanno mai fatto vedere le rovine della casa.]. E comunque io sono ancora qui, ormai prossimo ad aggiudicarmi il titolo di campione del mondo. Le gare si svolgono in quattro località differenti, su circuiti sospesi, tra venti vetture che competono per il primo posto. Ogni macchina è fornita di un'arma di base, anche se lungo il circuito ogni tanto compaiono dei power-up che, se raccolti, sono in grado di aumentare le performance della monoposto, sotto ogni punto di vista, compreso [anzi, soprattutto] quello distruttivo. Eh sì, perché eliminare gli altri avversari fa parte del gioco, esattamente come imparare a non cadere dalla pista. Ma andiamo per gradi, altrimenti vi confondete.

In ognuna delle località cui accennavo sopra ci sono tre circuiti diversi, per un totale di dodici piste. Abbiamo i tracciati di Metro City, la città più grande della Terra. Ragazzi, dovreste venire a visitarla, se ne avete l'occasione [e i crediti, perché la vita laggiù è piuttosto cara]. Un sacco di grattacieli altissimi, luci ovunque, musica, holovideo sospesi nel cielo e, montate su robusti tralicci, le tre piste: lunghe, con tante paraboliche e salti, veramente divertenti! Poi c'è la zona di Grand Keys, dove vivo io. È un posto bellissimo. Una volta si chiamava Beverly Hills, alla TV dicono che qui ci vivevano gli attori e i cantanti più famosi. È un po' cambiata negli ultimi cinque secoli: la terra si è staccata dal continente dopo il 'Big One' del ventunesimo secolo [il terribile sisma che sconvolse l'America], e si sono formate molte isolette, che oggi sono collegate tra loro da un complesso sistema di tunnel sottomarini e ponti sospesi sull'oceano. Poi c'è il Polo, dove ancora ci fanno correre con le macchine scoperte! Per fortuna da un paio di anni a questa parte hanno introdotto delle speciali tute per noi poveri piloti... Comunque sono un vero spettacolo per gli occhi: circuiti che si snodano attraverso desolate lande artiche, cariche di mistero e fascino, piene di vallate ghiacciate, oscuri crepacci, immensi pack. L'ultimo ambiente è il Pianeta Rosso, conosciuto cinque secoli fa come Marte, e anche qui i tecnici hanno costruito delle lunghe piste sospese. L'unico problema è che il vento tira veramente forte sul pianeta, e tenere in pista la macchina a volte è davvero un casino. Il fatto che quasi ogni circuito sia sollevato dal suolo implica che con una certa facilità si possa finire fuori pista e ci si trovi a precipitare da parecchie centinaia di metri dal suolo. Fortunatamente per noi piloti [ma anche per chi non vorrebbe che la gara termini dopo due giri perché tutti i corridori si sono schiantati al suolo] esiste, qualche metro sotto l'asfalto, una rete elettromagnetica che 'cattura' la vettura in fase di caduta libera e la riporta dolcemente sulla pista, con la perdita di uno o due secondi sul giro: e non chiedetemi come funziona. Sono un pilota, io, mica uno scienziato!

Poi ci sono le macchine, e anche qui troverete parecchia carne al fuoco: i migliori ritrovati tecnologici e motoristici sono montati su queste monoposto che, per amore di tradizione, sono ancora con le ruote scoperte, il tradizionale volante e il vecchio casco. Credo che la giusta definizione sia retrò. Non sono esteticamente belle e funzionali come la macchina che uso per uscire con gli amici, né altrettanto rispettose dell'ambiente, ma la gente ne va letteralmente pazza [quel tizio mi disse anche che nessuno possiede macchine, tranne i cittadini, perché nessuno ha un lavoro con cui pagarsele, e allora la gente guarda la TV. Ve l'avevo detto che quello non era mica tanto a posto]. A proposito, lo sapete? Io guido una Hyperon! Ragazzi, che belva! Ci ho messo un

po' di tempo per guadagnarmela, ma alla fine è valsa tutte le cicatrici e le operazioni di ricostruzione ortopedica che ho rimediato nelle tre passate stagioni. All'inizio della carriera, come tutti, sono partito con la Astor, un mezzo bidone, la classica macchinina per l'esordiente, stabile e affidabile, ma niente di eccezionale sotto il profilo dell'armamento e della velocità pura. Accumulando le prime vittorie [ed è stata davvero dura!] sono riuscito a passare di categoria e mi hanno assegnato la guida della Anassi, una vettura finalmente veloce, anche se moderatamente stabile e poco efficiente dal punto di vista del potenziale distruttivo; all'inizio dell'anno scorso sono stato messo al volante di una Blitzwagen, un vero e proprio arsenale su ruote, sebbene a scapito della velocità di punta e della tenuta di strada. E con quello sono arrivato terzo nello scorso campionato. Ho potuto quindi prendere in mano la Hyperon, che offre strabilianti risultati sotto tutti i punti di vista: e infatti guido la classifica piloti, a due gare dalla fine. Ah, già: di ogni classe esistono tre vetture, ognuna con settaggi e caratteristiche leggermente differenti, per un totale di dodici mezzi a disposizione.

Ma veniamo adesso a parlare delle armi, che costituiscono il grosso della corsa vera e propria. Saperle riconoscere, scegliere, e usare con criterio [ed evitare, all'occorrenza] è un significativo passo in avanti verso la conquista della vetta. Ogni macchina parte equipaggiata di un cannone al plasma o, in alternativa, di un laser a impulsi; queste armi possono sparare in due modi diversi, a seconda che si tenga premuto a lungo il tasto di fuoco vicino al volante o lo si schiacci ripetutamente: in quest'ultimo caso si otterrà una vera e propria raffica di colpi diretti al nemico, mentre nel primo l'effetto è quello di 'caricare' il colpo, che avrà una potenza decisamente superiore al normale. In aggiunta all'arma c'è anche uno scudo protettivo, la cui efficacia diminuisce ogniqualvolta si viene colpiti, fino a esaurirsi del tutto, e in questo caso il veicolo esplode con conseguente morte del pilota. Che ci volete fare, è il regolamento... E poi ci sono i power-up disseminati lungo la pista che, una volta raccolti, potenziano la vettura. Si possono distinguere tra di loro grazie al colore e permettono di dotarsi di: Guided Missile, un missile che partirà alla ricerca dell'avversario a noi più vicino con la certezza di colpirlo; Torpedo Missile, un razzo che spara diritto e che deve essere quindi ben indirizzato verso i tubi di scarico degli antagonisti; Heatseeker, un altro missile a ricerca calorica, che però può essere eluso da veloci sbandate; Antimatter Shield, uno scudo antimateria che trasforma l'intero mezzo in una mortale arma per i nemici, al cui impatto con il proprio vedranno drasticamente calare il livello dello scudo; Cluster Bomb, granate a frammentazione che potete lasciare dietro di voi per scoraggiare chi vi rincorre da tergo; Shield è uno scudo che vi rende temporaneamente insensibili ai colpi inferti dal nemico; Quick Fix ripristina un po' di energia e Stealth Car vi rende invisibili per pochi secondi, permettendovi assalti a 'sorpresa' come in un vecchio film del XX secolo, Predator; sì, mi pare si intitolasse proprio così.

Ecco uno dei menù di scelta del gioco: eleganti, veloci e funzionali. Cosa chiedere di più alla vita?

Siamo alle Grand Keys. Ahh, sento nei polmoni l'aria di casa! Guardate che colpo d'occhio!

Il campionato è lungo e prevede diverse classi, ognuna con un numero sempre crescente di piste su cui gareggiare: ovviamente per passare alla classe successiva si deve primeggiare in quella corrente, fino ad arrivare al Campionato vero e proprio, quello cui partecipo io quest'anno. E qui la sfida si fa veramente all'ultimo missile. Senza contare quello che si dice nell'ambiente... sapete, le solite voci riferite da uno che l'ha sentito dire dall'amico di un vecchio pilota e così ancora: pare che per chi vince il Campionato esista una macchina segreta, un vero gioiello, e una gara cui partecipano solo i vincitori della massima divisione, non trasmessa dalla TV ma solo su un canale a circuito chiuso il cui accesso è riservatissimo e assai costoso. Sono curioso di sapere cosa mi attende in caso di vittoria. Molti di noi, lo sappiamo, non arriveranno vivi alla fine della stagione, altri sono stati già rimpiazzati dai leader delle categorie precedenti, ma ne vale davvero la pena. D'altronde, come dice la televisione, l'importante è che non venga mai a mancare lo spettacolo e l'emozione per il pubblico. E nessuno ormai si scandalizza più che tanto se si parte in venti e solo una decina scarsa passa sotto la bandiera a scacchi. Non pensiate per questo che veniamo mandati allo sbaraglio, tutt'altro: abbiamo intense sessioni di allenamento tutti i giorni, sugli stessi circuiti che affrontiamo nelle gare: i tecnici di gara hanno messo a punto un sistema olografico che proietta sulla pista la nostra stessa vettura durante la performance migliore da noi compiuta, in modo da avere un avversario quasi reale col quale confrontarsi; il sistema è stato chiamato, in maniera veramente azzeccata, 'Ghost Mode'. Allora mi raccomando, non perdetevi lo spettacolo di domani sera: io sarò in pista e voi, comodi sulle vostre poltrone, a guardarmi correre per vincere! E per salvarmi la pellaccia... sapete, ogni tanto, senza che lo voglia, sono preso da un pensiero... e se avessero avuto ragione i miei vecchi?

WIPEOUT SPAZZATO VIA?

Ed eccoci a parlare di questo Dethkarz, sviluppato dalla Beam Software per la Melbourne House, che vanta una grafica e una giocabilità veramente spettacolari. Come avete capito leggendo il diario del 'pilota' di queste competizioni futuristiche, siamo di fronte a un vero e proprio emulo di Wipeout XL, che da un bel po' di tempo regna sovrano sul trono dei giochi di corse con combattimenti annessi, nonostante i numerosi tentativi di superarlo [ultimo dei quali S.C.A.R.S. della Ubisoft]. Sebbene con una certa riluttanza, e seppur con il riserbo che meritano queste affermazioni, mi sento di dire che questa volta ci siamo. Dall'emisfero australe del nostro pianeta, un po' in sordina, sembra essere arrivato il titolo che prende il posto del capolavoro della Psygnosis [e che tra l'altro costituì una vera a propria killer application per la 3Dfx, ricordate?]. Furioso,

NEXT

mozzafiato, coinvolgente, graficamente esuberante ma al contempo dotato di un'eleganza rara nei videogiochi, caratterizzato da una cura maniacale per i particolari e per la fisica del mondo in cui giocate [potete persino, con un po' di acrobazie, correre lungo i lati della pista, prima che la forza di gravità vi faccia precipitare], ma soprattutto in grado di pompare in circolo una gran quantità di adrenalina. Il modello di guida della macchina ricorda, un po' alla lontana, quello di Ultim@te Race Pro, soprattutto per via della reazione della vettura in condizioni limite [dérapage, sovrasterzi ecc.], e questo non fa che alzarne le quotazioni. Il motore grafico è nativamente in grado di supportare ogni chip che la 3Dfx ha sfornato in questi anni, ma sono ben accette anche le schede compatibili Direct3D così come le schede 2D normali, visto che è allo sviluppo una versione software. La longevità del titolo, con le dodici piste da scoprire un po' alla volta, le dodici vetture di cui entrare in possesso man mano che si aumenta il proprio palmares, la pista e la macchina segreta, sembra davvero elevata. In aggiunta a questo, sappiate che sarà supportata ogni genere di rete attualmente disponibile: modem, IPX, LAN, Internet, cavo seriale. Vi sembra poco? Aspettate di sapere che la Beam rilascerà sul proprio sito, dopo l'uscita del gioco, nuove macchine e nuove piste con cui espanderlo ulteriormente!! Tempo pochi mesi e potrete mettere le mani sul gioco. Adrian Giles, responsabile dei rapporti con la stampa, mi ha giusto detto al telefono poche ore fa che il CD del gioco dovrebbe andare in stampa nelle prossime settimane! WROOOOOMMM!

SE TI INTERVISTO POI MI FAI FARE UN GIRO?

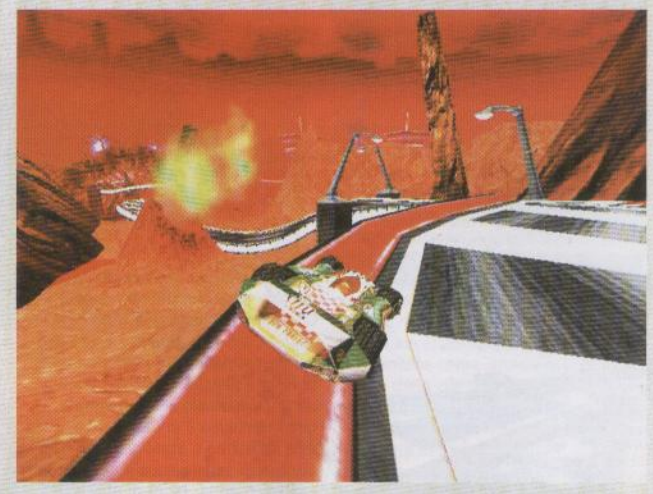
Ho contattato Andrew Carter della Beam per porgli alcune domande sul suo annunciato capolavoro. Sentiamo cosa ha da dirci:

Claudio Todeschini: Che cosa ha ispirato il gioco?

Andrew Carter: L'idea di Dethkarz è venuta dalla mia passione per i titoli di guida, che mi porto dietro da anni e anni di gioco. Circa 18 mesi fa decidemmo di realizzare un videogame che si avvantaggiasse delle possibilità offerte dalle nuove tecnologie hardware per PC. All'inizio dello sviluppo siamo stati ispirati da giochi come Super GT, Stunt Car Racer, Wipeout e F-Zero. Più di recente l'influenza maggiore è venuta da Gran Turismo per PSX.

CT: Che cosa lo rende diverso da altri titoli di combattimento come, che so, Carmageddon?

AC: Le influenze che stanno dietro DK sono ben differenti da quelle offerte da giochi come Carmageddon. Da un punto di vista della giocabilità tutto si basa maggiormente sul gareggiare in una pista ben delimitata con delle armi, come nei titoli che ti ho citato sopra. Diversamente da Carma, sia il gioco che il motore grafico sono stati sviluppati per massimizzare le performance degli acceleratori grafici [piccola nota polemica? NdCT].



CT: Che razza di PC dovremo avere per divertirci sul serio?

AC: Il gioco è molto scalabile. Per esempio, la distanza all'orizzonte può essere settata da poche decine di metri a oltre 5 chilometri. Dethkarz dà il suo meglio su ogni macchina, da un P166 normale fino ai PII 400. Ovviamente più potente è la macchina migliore sarà l'esperienza visiva. Il gioco supporta la 3Dfx, il Direct3D e il render software, ed è compatibile con tutti gli acceleratori presenti sul mercato. I requisiti minimi sono un P166 con scheda 3D o P200 senza acceleratore. Siamo consci della necessità di non trascurare gli utenti di fascia medio-bassa [che era quella medio alta 6 mesi fa, NdCT].

CT: Il gioco comprende missioni, sfide o è solo un semplice corsa con combattimento?

AC: La modalità singola prevede il Campionato, Arcade e Time Trial. Abbiamo cercato di offrire una progressione che la maggior parte dei giochi non ha; la difficoltà cresce con le abilità del giocatore, che deve vincere i campionati per avere nuove macchine, nuove divisioni e altre piste da usare nelle altre modalità e nel multiplayer.

CT: È un po' presto per parlarne, ma sono in cantiere dei seguiti o degli add-on?

AC: Il seguito è già in uno stato embrionale di sviluppo. Comunque non dimentichiamoci la possibilità di scaricare macchine dalla rete. A breve farà la sua comparsa una competizione su web da disputare a suon di giri veloci nel Time Trial.

Foto di gruppo dei programmatori di Dethkarz. Sembrerebbero dei ragazzi normali, ma non fatevi ingannare: gente che programma un gioco così non deve avere la testa a posto.

CT: Che cosa vi dà maggior soddisfazione nel gioco?

AC: Ci piacciono molti aspetti di DK, ma in particolare il modo Campionato, la guidabilità della macchina e la fisica del mondo 3D,per non parlare dell'intensità dei combattimenti. Visivamente, la combinazione di modelli in alta risoluzione, effetti speciali e spazi aperti funziona proprio bene.

CT: Che cosa allieterà particolarmente le nostre retine, nel gioco?

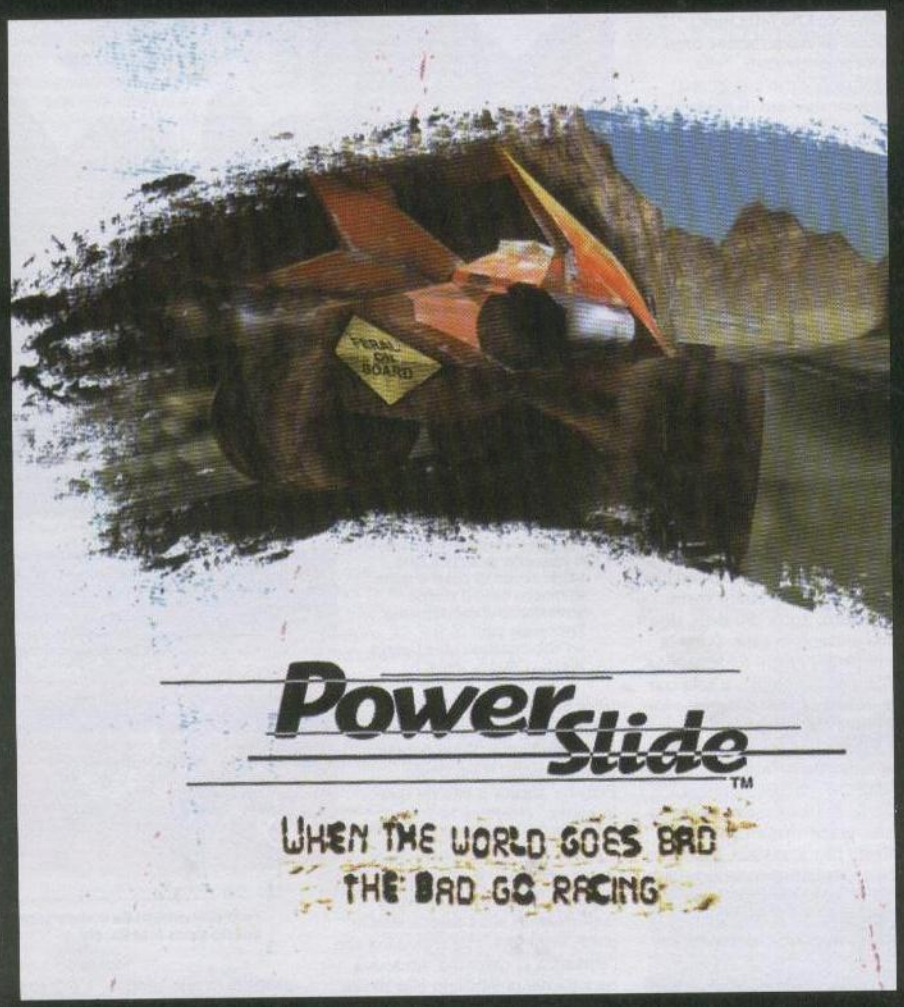
AC: Il campo visivo in DK è molto più ampio dei soliti giochi di corsa, che perlopiù era limitato alla sola pista e qualche finto scenario di contorno. Ci sarà un'ampia panoramica della pista, prima di ogni gara, che si perde per interi chilometri all'orizzonte. Ci saranno comunque cinque diversi visuali di gioco: tre in terza persona, una in soggettiva e una da dietro. Il replay offre una copertura in stile televisivo delle ultime battute di gara, con telecamere dall'alto, dal lato pista e altri posti speciali. Tutto il gioco è pieno di effetti speciali. Abbiamo un sistema particellare molto potente in grado di generare molti effetti dinamici, come le tracce dei missili e le esplosioni, le scintille e le sgommate. Usiamo anche molti effetti di rendering come anti-aliasing, reflection mapping, luce colorata e translucenza.

CT: Come è fatta la fisica delle macchine [che è davvero accurata]?

AC: Abbiamo un modello fisico veramente dettagliato, che simula ogni aspetto della vettura, compreso il motore, il telaio, le sospensioni, le ruote indipendenti, il grip dei pneumatici, il trasferimento di carico e la ripartizione della frenata. Divertente! Facile per gli esordienti ma sempre accattivante per gli esperti.

END

TITOLO: *POWERSLIDE*
SVILUPPATORE: *RATBAG GAMES PER GT INTERACTIVE*
USCITA: *INVERNO*



SAPONE A QUATTRO RUOTE

Dall'uscita di POD, poco si è visto di nuovo nel mercato delle corse futuristiche su quattro ruote. Ora però, la Emergent Software (il cui nome è tutto un programma!) ci propone questo PowerSlide, che mira a scalzare il titolone Ubi Soft dal trono sul quale siede da ormai quasi due anni.

Vi sarete certo accorti quanto, negli ultimi tempi, la parola "originalità" sia stata cancellata dai polverosi vocabolari presenti sugli scaffali di molte software house. Personalmente, ho sempre ritenuto che un seguito (o un clone) ben fatto sia sempre meglio di un titolo originale sofferente di pecche tecniche e di pessima implementazione del concept. Ciò non toglie che il mercato si sia un po' seduto su quanto di buono fatto sin ora, in parte paralizzato da un'effettiva mancanza di coraggio nel pubblicare qualcosa d'innovativo, in parte affetto da una cronica mancanza di nuove leve, capaci di dare uno scossone ben assestato all'abulia che affligge buona parte degli sviluppatori. In questo scenario (tutt'altro che apocalittico, per carità!), PowerSlide si allinea alla tendenza del "meglio qualcosa di già visto", attingendo a piene mani dal quel capolavoro assoluto di POD, che ancora oggi fa divertire sulla rete i videogiocatori di mezzo mondo, grazie anche ai circuiti e alle macchine aggiuntive che, con cadenza mensile, vengono messi online sul sito della Ubi Soft.

Per dovere di cronaca, va detto che la versione a me consegnata dal buon Silvestri (tra una partita e l'altra a ISSPro98 contro il MA, momenti di vita redazionale in cui il carisma dei due personaggi in questione raggiunge apici storici!) è numerata v0.48, e quindi ben lungi dall'essere quella definitiva. A conseguenza di ciò, nulla vi posso dire a proposito di eventuali presentazioni o filmati di sorta, visto che la suddetta versione salta a piè pari tutto quanto fa inutile fronzolo, per addentrarsi subito nel vivo dell'azione. Nulla ci è dato di sapere nemmeno sul background del gioco, soprattutto sul perché dodici corridori dovrebbero darsi battaglia fino alla morte per vincere un campionato. Forse (alla buon'ora!) qualcuno si è accorto che darsi da fare per creare uno storyground, in un gioco di corse è una totale e assoluta perdita di tempo. Trattasi di gioco di corse, dicevo, e in quanto tale vi permette di scegliere tra una serie di vetture, circuiti e corridori di varia natura ed estrazione. Inizialmente avrete accesso a due

Se sceglierete una vettura capiente, nulla v'impedirà di caricare gli sci e fare un bel giro sulle piste di Madonna di Campiglio. Alla faccia degli altri undici piloti che continueranno imperterriti a correre.

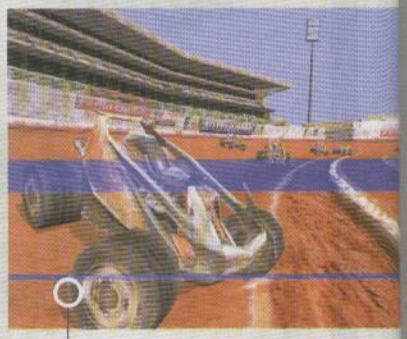
Pensate a quanto sarebbe ganzo andarsene in giro per le vie del centro con un bestione del genere...

Il mondo è fatto a scale...

Basta un nonnulla e ci si va a piantare contro le barriere di protezione! Non c'è nulla da fare... si pattina troppo!

veicoli di una nefandezza tale (in quanto a prestazioni) da far schiattare dalle risate la pur vetusta Fiat 126, con la quale scorrazzo allegramente per le vie di Milano. Fortunatamente, andando avanti col gioco, la vostra bravura vi porterà ad accedere ad auto migliori, fino ad arrivare alla perfetta Supercar, la madre di tutte le vetture. I diversi parametri che le differenziano spaziano da quelli classici quali tenuta, velocità di punta e potenza, fino a quelli un po' più particolari quali peso, aerodinamica e stabilità. Quest'ultimo rappresenta una vera e propria novità in un gioco arcade: difatti, il suo valore influenza la capacità delle quattro sospensioni (che nel gioco si comportano in modo del tutto indipendente l'una dalle altre) di ritornare in sintonia con l'equilibrio generale della macchina dopo una forte sollecitazione, quale può essere un salto o una curva presa a piena velocità. Una volta operata una scelta, sarà ora di buttarsi a capofitto nel primo campionato, anche se fa sempre bene prendere confidenza con i circuiti attraverso intense sedute di allenamento per mezzo delle classiche modalità Time Trial o Single Race. Inizialmente i circuiti a disposizione saranno solamente tre, per andare ad aumentare, parallelamente al numero di vetture, fino a un massimo di dieci, mano a mano che vincerete i quattro campionati di crescente difficoltà: Novice, Advanced, Expert e Insane. C'è da augurarsi che il livello di difficoltà venga calibrato meglio in fase di beta-testing, visto che già al livello Advanced ho fatto molta fatica prima di avere ragione degli avversari computerizzati.
L'Intelligenza Artificiale di questi ultimi, a onor del vero, li rende quanto di più fetente si sia mai visto in giochi del genere. Oltre a non sbagliare quasi mai un ingresso in curva, difatti, hanno la pessima abitudine di prendervi a sportellate per farvi finire fuori pista. Non dico vincere, ma almeno piazzarsi in qualche gara, giocando un campionato a livello Insane, è impresa proibitiva anche con l'ausilio della citata Supercar. Un altro problema che in questa fase di sviluppo affligge PowerSlide è la sindrome da "sapone sotto le ruote", quella malattia che mostra i suoi sintomi con la cronica difficoltà di mantenere la vettura in strada su qualsiasi tipo di terreno o circuito. Anche con le vetture dotate del massimo di tenuta, infatti, il pattinamento (al quale l'auto sarà soggetta in tutte quelle situazioni che esulano dai rettilinei) sarà il vostro peggior nemico, ancor più delle altre macchine presenti in gara. Durante un giro di pista i lunghi e i testacoda sono all'ordine del giorno, e solo con delicate frenate in fase d'ingresso in curva c'è qualche speranza di portare a buon fine la manovra che si aveva in mente in fase d'impostazione. In caso di errore, difficilmente si riesce a recuperare la situazione, grazie magari ad un controsterzo ben assestato. Qualcuno potrebbe obbiettare che questo problema in realtà problema non è, perché allunga notevolmente la longevità di un gioco invero difficile

Il tracciato desertico sarà pieno zeppo di dossi e dune. In questo caso il tempo atmosferico è decisamente favorevole per un'abbronzatura stile George Weah..."duddo bene"?



Però diaciamolo: da vedere questo questo gioco è bello, eh?

Bah, i cerchioni di queste vetture mi ricordano troppo il logo di Ultima VIII.

da padroneggiare. Il fatto è che, al di là di tutta l'esperienza che si può accumulare girando e rigirando sui vari circuiti, la difficoltà si tramuta molto spesso nella frustrazione di non avere la benchè minima idea su come affrontare certi punti senza dover inchiodare e ripartire da fermo. Fatevi un giro con GP2 sul circuito di Montecarlo con tutti gli alettoni abbassati e capirete cosa voglio dire. D'accordo che il gioco si chiama PowerSlide, ma forse gli sviluppatori hanno calcato un po' troppo la mano in questo senso. Sotto questo punto di vista, il già citato POD ha ancora molto da dire in merito, visto che la possibilità di ridistribuire i valori delle caratteristiche dei mezzi a proprio piacimento (assente in PowerSlide) aveva reali riscontri sulla prestazione in pista. Insomma, una macchina con l'aderenza al massimo, rimaneva perfettamente incollata alla strada, così come non avviene in questo titolo. L'unica eccezione a questa regola la offre il circuito Speedway, il quale altro non è che un enorme ovale in terra battuta: in questa pista, vista la totale assenza di controcurve, percorrere la totalità della gara in derapata costante si trasforma in una sfida divertente ed appagante.
Tecnicamente parlando, PowerSlide sarà una vera gioia per gli occhi, soprattutto se fatto girare con l'ausilio di una Voodoo, 1 o 2 che sia, anche se saranno ampiamente supportate le schede video compatibili con le Direct3D. I tracciati, nonostante non siano ancora stati completati e perfezionati, sin da questa versione hanno un livello di dettaglio veramente impressionante. Le ambientazioni dove si svolgono le gare sono state disegnate con mano sapiente, contribuendo ad intensificare quella sensazione di "esserci dentro", caratteristica

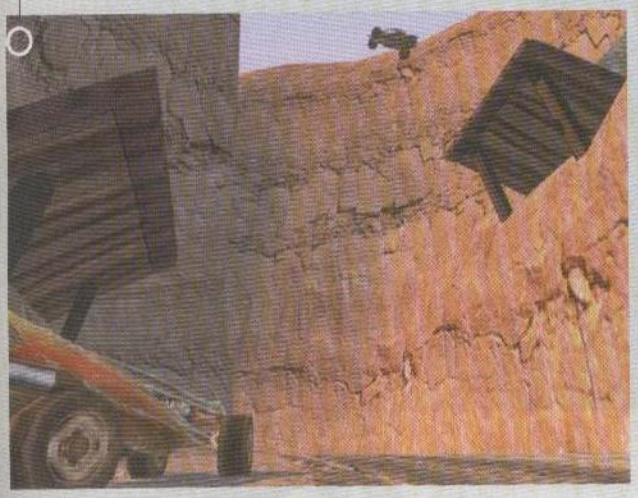
Andate a cercarvi qualche vecchia foto redazionale e ditemi se questo Bendito Mescalini non vi ricorda un casino il MA!

essenziale di qualsiasi gioco 3D che si rispetti. Bella l'idea di caratterizzare ciascun percorso con diverse condizioni atmosferiche: questo vuol dire che se, ad esempio, avete appena corso una gara nel circuito ambientato nel deserto, con il sole allo zenit che spacca le pietre, probabilmente quando affronterete nuovamente il tracciato lo troverete nel bel mezzo di una tempesta di sabbia. Anche le auto (malgrado molte skin non siano state ancora implementate) fanno la loro bella scena, anche se durante la gara, visto e considerato il fatto che in PowerSlide non sarà previsto alcun tipo di danno alle vetture, queste non modificano di una virgola il loro aspetto, anche dopo essere finite a 300 km/h contro un muro. Sotto questo punto di vista è assolutamente lecito aspettarsi qualcosa di più dalla versione definitiva, visti i notevoli passi avanti fatti di recente da altri sviluppatori (in primis quelli della Codemasters, col recente Colin McRae Rally). Anche valutando l'aspetto fluidità non si può far altro che tessere lodi sperticate nei confronti di coloro che hanno studiato il codice del motore grafico, veramente all'altezza della situazione. Raramente ho visto scendere PowerSlide sotto la soglia dei 50 fps sul mio P200MMX (opportunamente "tirato" a 250MHz, grazie ai preziosi consigli del Gaburri) dotato di 3Dfx di prima generazione (prima di passare alla Voodoo 2 mi tocca aspettare un bell'aumento di stipendio, per quanto i prezzi dovrebbero sensibilmente calare nei prossimi mesi). Attualmente, 64MB di sana memoria volatile sono il minimo con cui far girare il tutto senza ricorrere a noiosissimi swap dal disco, anche se dovrebbero ridursi a 32 MB in fase di ottimizzazione del codice.

Alla RatBag hanno pensato di esagerare un po' in quanto a marmitte... chissà come starebbero sulla moto del Silvestri (eh, in effetti... NdSS).

Discorso a parte merita invece l'argomento velocità: quattro sono le visuali tra cui scegliere per giocare, tre esterne e una interna. Quella all'interno dell'abitacolo non prevede alcun tipo di cockpit, essendo la telecamera posizionata sul muso frontale della macchina. In questo caso, la sensazione di velocità è assoluta, anche se la vicinanza al terreno rende difficoltoso capire dove vada a finire il tracciato al di la di qualche metro. Di contro, le tre visuali esterne (con le telecamere piazzate qualche metro dietro la vettura) permettono di formarsi una buona idea del pezzo di tracciato che si va ad affrontare, ma riducono a zero la sensazione di velocità, che dovrebbe essere il primo aspetto da tenere in considerazione in un gioco del genere. In effetti, sarebbe un vero peccato se tanta manna grafica venisse penalizzata dall'impossibilità di scegliere, tra diverse visuali, quella più adatta a rendere giustizia ad un motore grafico che, credetemi, rulla veramente di brutto.

La libidine di molti tracciati sta nel fatto che ci saranno moltissimi incroci come questo. Se il tizio in alto cicca il salto, ce lo troveremo dritto dritto sulla capoccia! Carismaaaaaaa...



Ogni vostra prestazione in pista verrà accompagnata da dieci tracce audio, da assegnare a ciascuno dei dieci circuiti del gioco. Sul CD che ho tra le mani, però, le tracce non sono presenti, pertanto dovrete aspettare la recensione definitiva per averne un giudizio. Posso dirvi, invece, che gli effetti sonori, a parte qualche piccola eccezione, se la cavano egregiamente. Ho particolarmente apprezzato il rombo dei motori, anche se, in fase di partenza, quando tutti le vetture partono in contemporanea, le routine che gestiscono il suono fanno un po' di confusione nel decidere come e cosa farvi sentire. Poco male, comunque: il tutto dovrebbe andare a posto nella versione finale.
Una periferica analogica sarà d'obbligo per giocare in maniera degna, visto che con una tastiera o con un joypad ci si pianta in un bel testacoda alla prima curva, per via di quanto detto a proposito del pattinamento della vettura. Se poi volete sollazzarvi col Force Feedback, sappiate che PowerSlide lo supporterà pienamente (in maniera egregia, direi). A tal proposito, vi consiglio caldamente l'acquisto di un joystick Force Feedback. I tempi sono maturi, visto che i prezzi non sono più tanto proibitivi e che i giochi di prossima uscita, bene o male, avranno tutti, nelle opzioni, quella per l'attivazione della "force".

Mamma mia! Guidare in queste condizioni è cosa proibitiva perfino per il prode Bossetti. Notate l'auto in piena derapata... pochi secondi dopo sono finito dritto sparato dentro al casolare in fondo a sinistra.

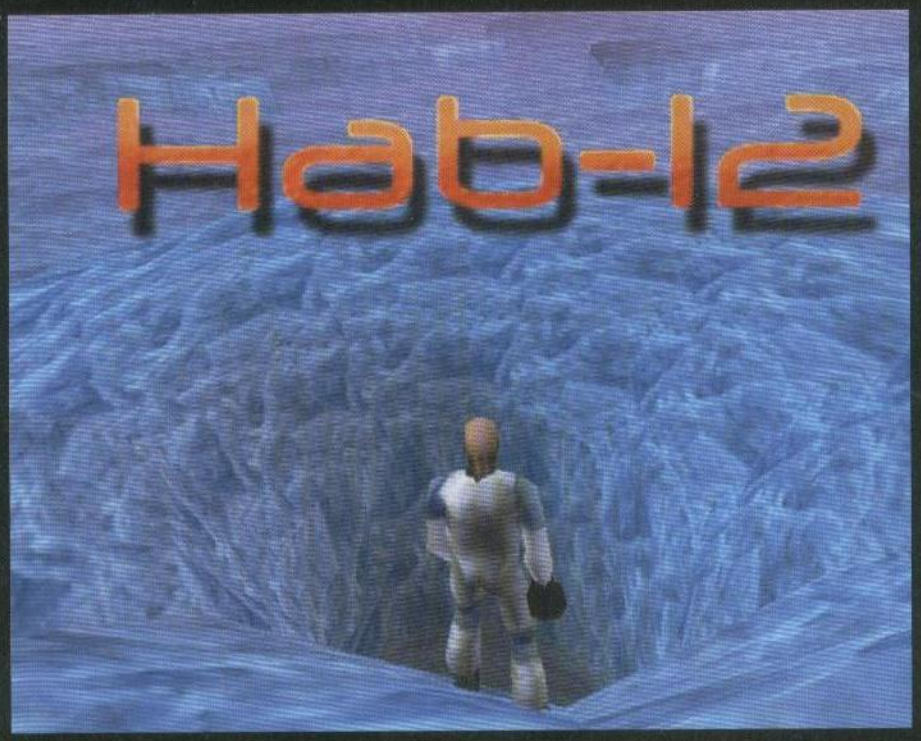
Le gallerie del circuito ambientato in miniera renderanno perfettamente l'idea di che cosa s'intenda quando si parla d'illuminazione dinamica.

Saltando abilmente di palo in frasca (arte, questa, che ultimamente mi riesce discretamente bene), è ora di spendere un paio di parole a riguardo della modalità multiplayer. Quattro saranno le possibilità a nostra disposizione: IPX, TCP/IP, seriale o modem. Anche in questo caso un paragone con POD risulta inevitabile. A suo tempo, la Ubi Soft appoggiò il suo gioiello con una politica di supporto al giocatore senza precedenti, che prevedeva, oltre ai circuiti aggiuntivi, una serie di server in rete sparsi sul globo, per permettere il gioco in multiplayer senza doversi troppo dar da fare per cercare su internet qualcuno con cui prendersi a sane mazzate a suon di sportellate. Incrociate le dita e sperate che questo avvenga anche per PowerSlide, visto che non c'è genere migliore dei giochi di corsa, per provare il brivido del gioco in multiutenza (Telecom e ping permettendo).
Ora come ora, PowerSlide è uno di quei giochi che promette ma che fa una certa fatica a mantenere: a mio modo di vedere le potenzialità per un successo ci sono tutte, a patto di correggere alcuni grossolani errori che potrebbero minarne notevolmente la giocabilità. Il fatto che la versione in mano mia sia la v0.48, fa ben sperare che i beta tester riescano a rilevare gli stessi problemi che sono saltati al mio imparziale occhio durante le ore notturne spese davanti al monitor. Speriamo bene.

Ivan "Kikko" Conte

END

TITOLO: *HAB - 12*
SVILUPPATORE: *RATLOOP*
USCITA: *INVERNO*



HABITAT OSTILI

IL TOPO SI MORDE LA CODA

A cura di Claudio Todeschini

Circa sei mesi fa uscì una total conversion per Quake intitolata Malice, ad opera del Team Epochalypse. Il risultato fu di notevole prestigio, sia per la qualità dei nuovi nemici sia per quella dei livelli, soprattutto nel deathmatch. Ricordo vagamente [la mia memoria è molto labile] che il buon Gaburri gli affibbiò un voto più che lusinghiero. Ebbene, come avrete modo di leggere nell'intervista, la Epochalypse ha cambiato nome, assumendo quello più curioso di Ratloop, ha preso armi e ritagli [citazione difficilissima! Chi la indovina vince un cavo seriale da 25 pin] e si è trasferita in America in cerca di fortuna. E per una volta tanto sembra che lo stereotipo dell'europeo che cerca fortuna oltreoceano funzioni. La dea bendata sembra in procinto di sorridere ai ragazzi del topo che si rincorre la coda. Il loro primo titolo attualmente in febbrile fase di sviluppo, previsto sia per PC che per Giocostazione, si intitola Hab-12, ed è l'oggetto di questa succulenta quanto esclusiva preview.

NON SI PUÒ ELIMINARE UNA NUOVA FORMA DI VITA

Siamo nel futuro. Il solito, cupo, oscuro e poco confortante futuro. L'uomo ha scoperto di non essere solo nell'universo [grazie anche ai Bluvertigo] e sta compiendo una seconda volta quello che fu, nel diciottesimo secolo, il titanico sforzo di ricercatori e biologi: catalogare le specie viventi conosciute. Allora si trattò di studiare gli animali sulla Terra, nel futuro oggetto di studio sono le forme di vita aliene. Il tutto sempre partendo dall'ottica deforme che mette l'uomo al centro dell'universo come padrone di tutto, e che si può quindi arrogare il diritto di ordinare forme di vita diverse dalla sua come si fa con i francobolli. Per questo scopo è stata costruita la Sentient, gigantesco vascello spaziale per la ricerca biologica, che solca i vuoti spazi siderali alla ricerca di forme di vita aliene per poterle ordinare e, presumibilmente, controllare. Quando la nave incontra un pianeta sconosciuto il computer di bordo la ferma nella sua orbita, lo studia e gli scienziati, a bordo dell'immensa stazione viaggiante, replicano il medesimo ecosistema del corpo celeste, seppur in dimensioni per forza di cose ridotte. Una sorta di 'zoo' delle galassie, insomma. Questi 'hab' [abbreviazione di habitat] sono così immensi e fedeli nella loro ricostruzione che, una volta varcata la porta che lascia alle spalle la pesante struttura metallica della nave, difficilmente ci si ricorda di trovarsi a bordo di un'astronave. All'inizio della nostra storia, il dodicesimo hab è stato appena completato e la costruzione di hab-13 è nelle sue fasi iniziali. Noi vestiremo i panni del giovane ricercatore MRY35846 [per gli amici Miray], appena giunto a bordo della Sentient. La sua esperienza in questo tipo di lavoro è pressoché nulla, e tutto quello che sa delle forme di vita aliene viene dai libri dell'università, dalla quale è appena uscito. Dopo i primi mesi di apprendistato, durante i quali egli cominciò a prendere confidenza con il nuovo incarico, Miray uscì per una missione di routine con lo scopo di installare un radiofaro su una piccola luna che orbita attorno al pianeta presso cui stazionavano da alcune settimane. Non appena la sua piccola navetta rientrò nell'orbita della Sentient, egli si accorse che qualcosa non quadrava. Tutto aveva un aspetto diverso dal solito. L'intera astronave era decisamente malridotta. Anzi, a dire il vero, era messa male da far paura. Intere sezioni mancavano all'appello. Pezzi di astronave non c'erano più. Tutta la chiglia era visibilmente danneggiata. Appena messo piede sul molo d'attracco della nave, Miray si ritrovò in un'atmosfera surreale. La prima cosa che lo colpì fu l'assoluto silenzio che regnava sulla plancia, rovinato solo dal rumore dei motori della sua navetta che lentamente si spegnevano. E poi il buio. Di solito c'è sempre qualcuno, a quest'ora... Appena varcata la soglia degli spogliatoi si presentò davanti a lui uno spettacolo osceno e

Osservate come sono felici i mostriciattoli al di là del laghetto: sembrano dei bambini che saltano di gioia quando arriva la merenda. Come? Sono io lo spuntino? Ah...

raccapricciante. Intuire che fine avessero fatto tutti gli altri non fu difficile. Cercando a stento di dominare i brividi di terrore che lo scuotevano, Miray riuscì ad arrivare a PaX, il computer di bordo, e riavviarlo in modo da rimettere in funzione luci e impianto di riscaldamento. Con una nota di delusione e disappunto che nasceva dal fondo dei suoi circuiti organici [ormai per la maggior parte danneggiati], PaX fece notare che i corridoi principali erano stati esclusi per ragioni di sicurezza. L'unico modo per raggiungere una radio e chiedere aiuto era passare attraverso i dodici habitat che costituivano il grosso dell'astronave.

LA VITA TROVA SEMPRE UNA VIA PER IMPORSI

E fin qui la storia che precede l'inizio del gioco. Miray non è un eroe e neppure un professionista allenato: è un ragazzo normale, che dovrà sopravvivere a sfide straordinarie, incontrerà razze aliene di ogni genere, combatterà epiche battaglie per la sopravvivenza e cercherà di scoprire che cosa diavolo ha ridotto la Sentient in questo stato e perché tutti i membri dell'equipaggio sono morti. Ognuno dei dodici livelli di Hab-12 è ambientato in uno dei mondi alieni visitati e ricostruiti con tanta maniacale cura per i particolari dagli scienziati del dipartimento A.L.F.RE.D. [Alien Life Forms Research And Development] e Miray dovrà esplorarli tutti, con le incognite [e gli abitanti] che essi si portano appresso. Lo stile di gioco ricorda molto, e dalle foto in queste pagine lo si capisce, gli arcade/adventure in stile Tomb Raider. Nei panni del nero Miray sarà nostro compito aprirci la strada tra un habitat e l'altro, cercando di arrangiarci con quello che il posto mette a disposizione. Non contenti di questo, dovremo anche vedercela con alieni di ogni genere, dimensione e carattere. Nel corso del gioco incontreremo quindi un gran numero di enigmi da risolvere e da portare a termine con successo, se non vogliamo rimanere intrappolati nei 'mondi' alieni: ciò richiederà perciò di far funzionare il cervello. Al contempo dovremo sempre tenere il dito sul grilletto delle numerose armi a disposizione di Miray per mettere a tacere le - perlopiù - ostili creature di altri mondi che cercheranno di averci per cena. Ma non si tratta di un gioco che si rifà platealmente alle avventure di Lara, attenzione. Action/Adventure è, come dicono gli stessi responsabili del gioco, solo un modo facile seppur riduttivo per far rientrare Hab-12 in una categoria, ma quello che promette è ben diverso. Innanzitutto la storia avrà un ruolo determinante nel gioco, diversamente dalle avventure di Lara e da molte [recenti e non] produzioni altrettanto famose: l'idea dei programmatori è di calare il giocatore all'interno di un film fanta-horror e di farglielo vivere come esperienza 'totale' [per ragguagli in merito al gameplay rimando all'intervista], sia grazie alla particolare realizzazione dei livelli sia per la struttura degli enigmi, sia ricorrendo ad adeguati intermezzi cinematografici realizzati con lo stesso motore grafico del gioco. Tutto il mondo in cui Miray si muoverà è realizzato con un potente motore treddì nuovo di pacca, pieno di dettaglio e di frame di animazione. Un po' di anni fa uscì un gioco che presentava molte analogie, soprattutto in termini di feeling e di atmosfera, con il nuovo titolo della Ratloop: era Another World della Delphine Software. Oggi abbiamo il 3D e la promessa di una maggior varietà di situazioni. Le premesse per un capolavoro ci sono davvero tutte. Non resta che prepararsi all'attesa, che sarà piuttosto lunghetta. I requisiti hardware per Hab-12 partono da un P200 con 32 bei mega di RAM più un acceleratore grafico della prima generazione. La configurazione ottimale prevederà ovviamente qualcosina di meglio.

Un intenso primo piano del protagonista, Miray. Come dice Pete, "È nero, è solo ed è cattivo!"

LA GIUNGLA SOGGIOGA IL COLONIZZATORE

Claudio Todeschini: Prima di tutto, una breve introduzione. Voi eravate conosciuti come Team Epochalypse, creatori di quel fantastico add-on per Quake che si chiamava Malice [vincitore di molti riconoscimenti nel settore], chi siete? E come mai questo nuovo nome, Ratloop?

Pete Gonzales: La Ratloop attualmente è composta da otto persone, molte delle quali erano membri dell'Epochalypse. Dopo il successo di Malice, ci siamo trasferiti da Amsterdam a un ufficio qui negli States, assoldato nuovi membri e cominciato a lavorare su Hab-12. Abbiamo chiamato la compagnia così fondata "Ratloop", questo nome particolare fu scelto per sottolineare l'enfasi che mettiamo nella creatività e nell'innovazione. Inoltre, è difficile da dimenticare. :-)

CT: Come mai avete deciso di abbandonare la strada piuttosto comoda e sicura degli add-on per intraprendere lo scuro e tenebroso sentiero dei giochi interamente realizzati in proprio? È una strada che porta al successo?

PG: Penso di sì. È decisamente molto più divertente e apre un intero nuovo orizzonte di possibilità, sia graficamente che dal punto di vista del gameplay. Con un motore grafico precostituito [come quello di Quake] sei limitato dalle potenzialità grafiche di qualcun altro e dagli eventi e dai modelli che un'altra persona ha pensato al posto tuo. Questa volta abbiamo sviluppato un nostro progetto, basato sul motore 3D della Twilight, che è veramente impressionante. Usare questo motore grafico è stato un bene, perché ci ha permesso di focalizzare la nostra attenzione sulla giocabilità, pur mantenendo molta flessibilità per effetti visivi originali.

CT: Come mai avete deciso di usare questo motore grafico in particolare?

PG: Inizialmente avevamo pensato di usarne uno sviluppato interamente da noi. Ovviamente si trattava di un grosso lavoro, soprattutto se ti vuoi mantenere allineato con gli standard attuali. Dopo i primi test di sviluppo abbiamo cambiato idea e deciso di vedere cosa aveva da offrire il mercato dei motori commercialmente utilizzabili. Abbiamo contattato la IncaGold Management, che rappresenta la Twilight3d. Dopo aver visto quello che poteva fare il 3DGE siamo rimasti molto colpiti. Abbiamo capito che le persone dedite allo sviluppo di un motore 3D tutto nostro avrebbero potuto invece lavorare a mettere in

Hab-12 tutte quelle cose che lo avrebbero reso un gioco interattivamente complesso, e che non sarebbe stato possibile altrimenti.

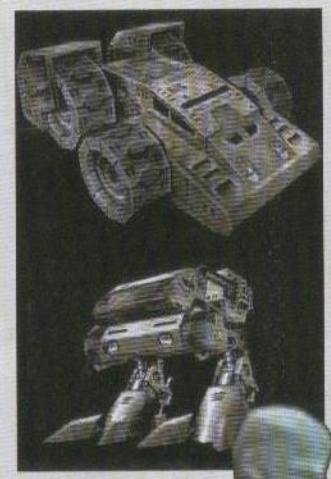
CT: Raccontaci qualcosa del motore vero e proprio del gioco. Scusa la mia ignoranza, ma non ho mai sentito parlare di questo 3DGE della Twilight. È in licenza per Hab-12 e basta oppure no, che tu sappia?
PG: 3DGE, di recente ribattezzato "Prophecy", è un nuovo motore che ha visto la luce per la prima volta quest'anno. È molto veloce, ha il supporto nativo per 3Dfx Voodoo/Rush e Direct3D e un sacco di caratteristiche spettacolari come la mappatura degli ambienti, effetti particellari, una pipeline di rendering personalizzabile e un supporto previsto per le console.

CT: Quindi possiamo aspettarci Hab-12 anche su PSX?
PG: Quello di sicuro. Stiamo considerando seriamente l'ipotesi di svilupparlo anche per Dreamcast [la nuova console Sega, NdCT]. In aggiunta a questo abbiamo aggiunto al motore le nostre modifiche personali, ovvero manipolazione dinamica dei poligoni, animazione per fotogrammi interpolati [come nei moderni cartoon, NdCT], ombre vettoriali dinamiche ed effetti sonori d'ambiente DSP. Hab-12 avrà anche il pieno supporto del nuovo, strepitoso suono 3D assicurato da interfacce hardware come A3D e DirectSound, esattamente come altrettanto convincenti effetti sonori sul vecchio hardware tramite un avanzato filtraggio HRTF [ma che è? NdCT].

CT: Quake 2 aveva un motore grafico dannatamente buono, stabile e ben conosciuto a tutti coloro che ci avevano messo le mani sopra. Ognuno lo conosceva, sapeva quali erano i suoi limiti e le sue potenzialità. Quali sfide vi siete trovati a dover affrontare con il 3DGE?
PG: Al momento la sfida maggiore viene dalla mancanza di documentazione, in quanto il motore è così nuovo... uno dei punti di forza della Twilight è il loro supporto tecnico. Jukka Liimatta [programmatore capo della Twilight'] è stato molto rapido nel rispondere alle nostre perplessità con esempi, bugfix e nuove caratteristiche. All'inizio eravamo seccati dal dover dipendere dal progetto di qualcun altro, ma ora siamo estremamente gratificati dai risultati.

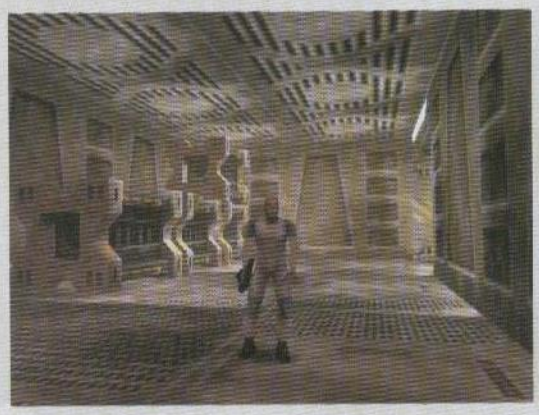
CT: E per la musica? Che mi dici? Tracce audio come al solito?
PG: No, affatto. Con l'affermazione del MP3 come standard per il suono digitale, sicuramente inseriremo brani in questo formato per poter garantire ore ed ore di commenti musicali ai giocatori. E usando un solo CD! Manco a dirlo, la musica cambierà anche in funzione di quello che succederà in quel momento nel gioco.

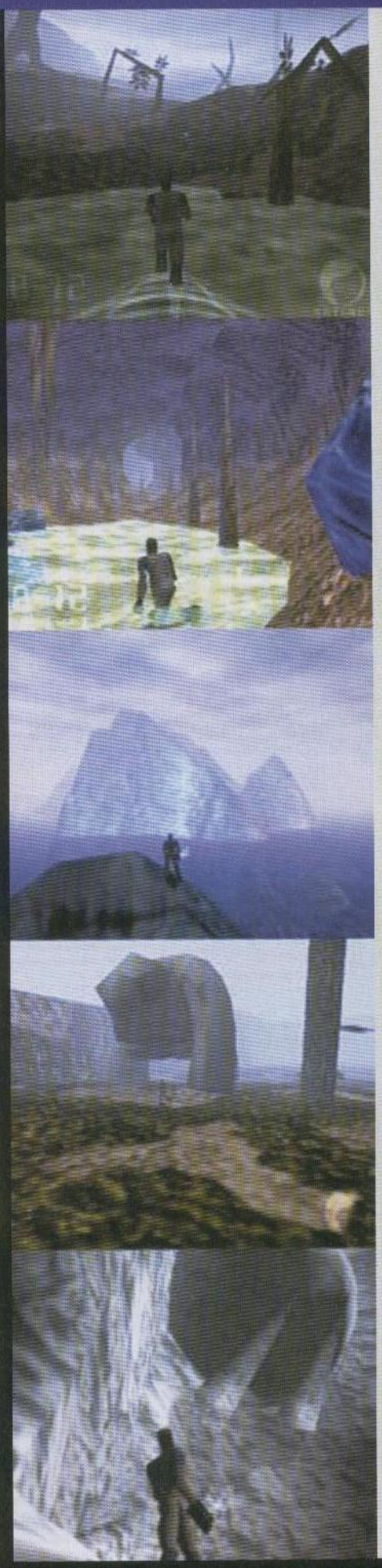
CT: State lavorando da soli? O avete già trovato un distributore per il vostro gioco?
PG: Solo di recente abbiamo cominciato a darci un'occhiata in giro, dato che gli ultimi mesi li abbiamo spesi cercando di portare lo sviluppo del gioco a un punto tale per cui le versioni demo da proporre fossero impressionanti. Hab-12 è molto più complesso di Malice e volevamo essere sicuri di avere un progetto ben realizzato ed espandibile prima di metterci a lavorare seriamente ai livelli. La maggior parte dei prossimi mesi sarà spesa a negoziare con i distributori.



CT: In bocca al lupo, allora! Ma bando alle ciance economiche, e vediamo di parlare un po' del gioco. Non è un FPS [First Person Shooter, sparatutto in soggettiva], non è Tomb Raider, non è MDK... come definiresti il vostro gioco?
PG: L'abbiamo chiamato "adventure" e "action-adventure", ma queste definizioni non mettono in risalto davvero le differenze tra Hab-12 e gli altri giochi. Le parti di avventura sono molto più interessanti e intriganti di quelle dei tipici giochi acrobatici o del tipo 'chiave-porta' che trovate in titoli come Tomb Raider, e la nostra storia è veramente una parte integrante dell'intera esperienza di gioco. Al tempo stesso, Hab-12 viene dagli stessi creatori di Malice, e quindi sai bene di doverti aspettare un bel po' di azione e di pistole sfoderate dal cinturone. Anche le sequenze di intermezzo avranno luogo durante il gioco, in modo che il giocatore abbia sempre il controllo di quello che succede.

Mi sembra di essere tornato bambino, quando andavo a fare funghi con il nonno... guardate che bei colori ha questo paesaggio!



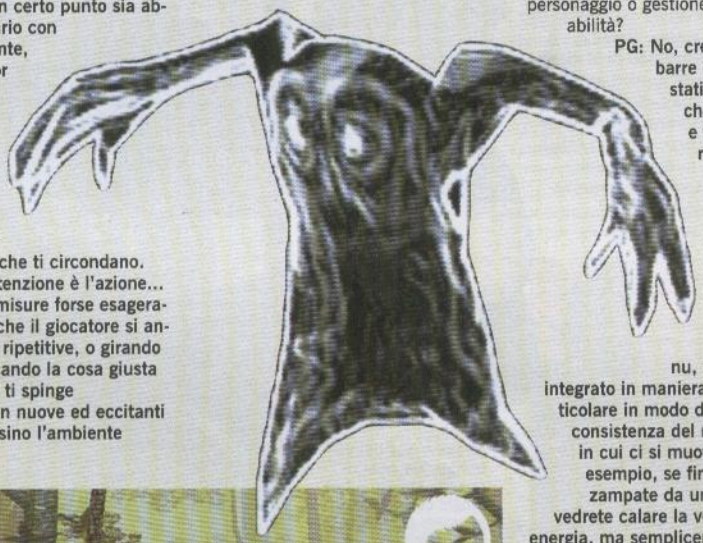


CT: Nella vostra lista di priorità, cosa mettete al primo posto? Voglio dire, su cosa si basa principalmente il lavoro? Che cosa è importante che il giocatore provi giocando ad Hab-12 [la cosa più importante]?
PG: Siamo tutti a favore delle esperienze. Vogliamo che tu ti senta come il personaggio principale di un film, ed esca dal gioco con vivi ricordi di quello che hai visto, di dove sei andato, di quello che hai fatto. Ogni livello è un'esperienza totalmente nuova, con creature uniche e visuali meticolosamente studiate. A volte ti dovrai arrampicare, a volte nuotare, altre ancora guidare un veicolo, magari dovrai penzolare da un albero. Può succedere che l'unica cosa da fare a un certo punto sia abbattere l'avversario con l'artiglieria pesante, ma nella maggior parte delle situazioni ti sarà richiesto di comprendere e venire a capo delle relazioni che legano gli oggetti che ti circondano. L'altra nostra attenzione è l'azione... abbiamo preso misure forse esagerate onde evitare che il giocatore si annoi in situazioni ripetitive, o girando senza meta cercando la cosa giusta da fare. Hab-12 ti spinge continuamente in nuove ed eccitanti situazioni, e persino l'ambiente circostante è affascinante da osservare.

Una bella foto di gruppo dei programmatori della Ratloop: il signore dell'intervista, Pete Gonzales, è il primo in alto a sinistra, un ragazzo veramente simpatico, oltre che un mago del C++.

CT: La storia del gioco è [giustamente, dico io] segreta, così ne sappiamo veramente poco. Ma quale importanza avrà il plot nel corso delle nostre partite? Sarà una trama a bivi [tipo Shogo] o sarà invece lineare?
PG: Diversamente da molti altri giochi, la storia di Hab-12 non è un accessorio messo lì per forza, ma forma una vera e propria ossatura portante per tutto il titolo. In larga scala la storia è lineare, ma è gestita in maniera abbastanza sottile, in modo che il giocatore non si renda conto si agire come un attore relegato in un ruolo ben definito. Abbiamo speso molte energie per raffinare ogni evento in modo che il giocatore viva la più intensa esperienza possibile.

CT: Dobbiamo aspettarci degli elementi tipo Giochi di Ruolo, come crescita del personaggio o gestione delle sue abilità?
PG: No, crediamo che le barre di stato e le statistiche numeriche siano orribili e facciano perdere in realismo. Hab-12 ha i soliti elementi che ti aspetti di trovare in un videogame: livelli, intermezzi animati, menu, ma tutto integrato in maniera coerente, particolare in modo da non violare la consistenza del mondo virtuale in cui ci si muove. Per esempio, se finite presi a zampate da un mostro non vedrete calare la vostra barra di energia, ma semplicemente cadrete chiappe a terra con la testa che barcolla fino a quando non vi riprendete.



CT: Se dovessi mettere sui piatti di una bilancia da una parte l'azione e dall'altra l'avventura, da quale parte si abbasserebbe?
PG: Bella domanda: Hab-12 è un mix piuttosto particolare di avventura e azione. Alcuni livelli saranno fortemente orientati agli enigmi, altri saranno una vera e propria manna per gli amanti degli sparatutto. La maggior parte sarà una salutare mistura dei due.

CT: L'intelligenza artificiale dei nemici sarà gestita da script. Cosa vuol dire questo? Come 'penseranno'? Cosa dobbiamo aspettarci da loro?
PG: La 'scrittura degli eventi' è una personalizzazione del motore che abbiamo implementato noi alla Ratloop per coordinare il comportamento degli attori in una scena interattiva o in un puzzle. Per quel che riguarda il comportamento delle creature, posso dirti una cosa: siamo stati parecchio delusi dal trend che c'è ultimamente nello sviluppo delle AI per i videogiochi. Gli sviluppatori fanno annunci irrealistici circa modelli avanzati di AI o comportamenti emergenti particolarmente all'avanguardia, ma alla fine tutto si riduce a un mostro che ti corre addosso sparando come un ossesso. Diversamente da loro, i mostri della Ratloop si comportano in maniera intelligente non grazie a qualche specifico algoritmo, ma perché i nostri programmatori hanno speso parecchie [e intendo dire parecchie] ore sistemando e rifinendo accuratamente i singoli comportamenti di ogni essere. Aspettatevi creature che si comportano come organismi viventi... gironzolano, respirano, ti guardano, giocano, mangiano... e se non stai attento mangiano te.

CT: Quindi consideri la AI di Hab-12 decisamente sopra la norma. E perché?
PG: Noi della Ratloop siamo piuttosto scoraggiati per quello che sta diventando la AI dei giochi, te l'ho detto. È nostra opinione che i giochi non devono per forza essere realistici per essere divertenti. Nemici che sono troppo duri da buttar giù non rendono un gioco divertente. Stiamo cercando di creare un esperienza cinematografica con Hab-12, e non solo una festa di sangue in cui si perde una considerevole quantità di tempo cercando di far fuori tutti.

CT: Grazie Pete. È stata una piacevolissima conversazione. Data di uscita del gioco? Ci sarà un demo? Progetti per il futuro?
PG: Grazie a voi! Il gioco uscirà a giugno dell'anno prossimo, con un demo scaricabile e giocabile disponibile già da maggio. Abbiamo anche idea di realizzare un seguito, che narra della fuga di Miray dalla Sentient. Ciao [non tradotto, NdCT]!

VOLUME 11

LIONHEAD

I grafici della Lionhead avranno la responsibilità maggiore riguardo il successo o il fallimento di Black & White. Benché possiamo vantare lo slogan "la giocabilità è tutto", dobbiamo essere realistici riguardo a cosa accadrà quando il gioco arriverà nei negozi. Del resto sono i grafici che creano il look del gioco. Soprattutto sarà grazie al loro lavoro se il pubblico si fermerà davanti a un negozio con in vetrina il demo di B&W e esclamerà "Wow! Cos'è questo?" o se invece tirerà dritto e andrà comprare una scatola di floppy disk (mi sa che i Lionhead sono rimasti un po' indietro con i tempi... NdTMB). Attualmente abbiamo tutti e cinque i nostri artisti al lavoro sulla grafica di Black & White. A grafici sono assegnate mansioni specifiche durante la prime fasi dello sviluppo. In questo modo siamo sicuri che impareranno presto a utilizzare al meglio i loro pacchetti grafici per svolgere determinati lavori.

Uno dei nostri grafici, Mark Healey, è concentrato sul disegno delle animazioni e dei modelli in wireframe con il 3D Studio Max. Il cursore del gioco – la mano di un mago – è stata creata da Mark, così come la prima creatura e la cittadella realizzata in fase preliminare (andatevi a vedere lo scorso numero se non vi ricordate NdTMB). Jamie Durrant è invece da tempo concentrato sulla realizzazione delle bitmap per la versione test di B&W (in pratica una versione funzionante con grafica primitiva che ci permette di testare la giocabilità già nelle prime fasi di sviluppo). Se avete visto una qualsiasi immagine della versione test, sappiate che le cittadelle, i villaggi, gli alberi, ecc., sono stati creati da Jamie. Christian Bravery, che arriva dalla 2000AD (un editore inglese di fumetti di fantascienza, conosciuto per il più che celebre Judge Dread) è invece incaricato del design delle creature.

Nel gioco avrete la possibilità di prendere il controllo di normalissima animali come un leone, una mucca o una scimmia e di trasformarli in mostri a dir poco titanici. Queste creature muteranno in diversi stadi a seconda degli influssi benigni o maligni ed è compito di Christian rendere queste trasformazioni quanto più convincenti possibile. Delle varie costruzioni che caratterizzeranno le otto tribù del gioco se ne sta occupando il nostro grafico più nuovo, Andy Bass, mentre il direttore artistico Paul McLaughlin sta sviluppando molti dei programmi e dei tool richiesti in B&W. Paul ha anche creato alcune delle texture dei paesaggi. È lui inoltre l'uomo che si occupa di coordinare l'impressionante lavoro dei vari grafici e che tiene aggiornata la lista con tutte le animazioni e le immagini che verranno utilizzate in B&W. Pensate che ci sono circa 10.000 singole immagini da disegnare, un numero destinato a crescere, ogni giorno...

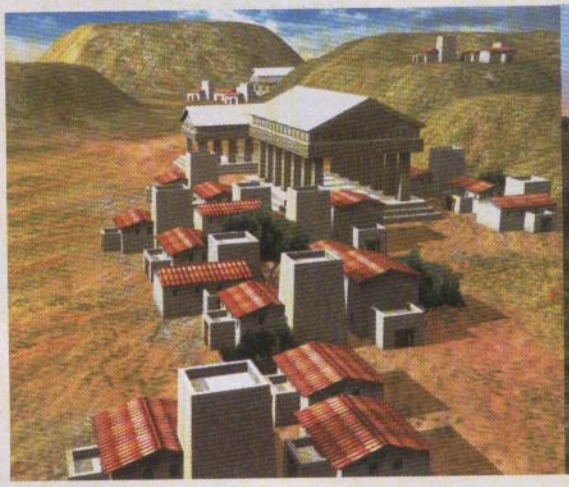
Paul McLaughlin descrive cosa maggiormente lo entusiasma del suo lavoro sul progetto: "Black & White rappresenterebbe il lavoro ideale per qualunque grafico. Stiamo facendo cose che non abbiamo mai tentato prima e che nessun altro ha mai provato a fare. Dato che questo è il primo titolo dei Lionhead, deve essere anche quello con la grafica più bella e stupefacente possibile. Sicuramente ci sono molte sfide difficili che dobbiamo affrontare nella creazione del mondo, delle creature, delle magie, delle varie tribù e dei villaggi. La cosa più temibile è che tutti questi aspetti dovranno mutare dinamicamente a seconda dello stile di gioco adottato dall'utente, che potrà scegliere in qualsiasi momento fra il bene e il male. Aaargh!"

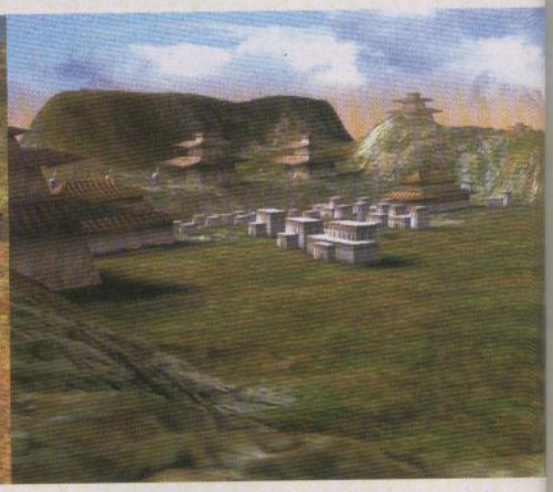
"Vogliamo inoltre realizzare il paesaggio più realistico mai visto finora. Jean-Claude (Cottier) sta facendo un ottimo lavoro sul motore 3D del gioco, ma è compito nostro renderlo così bello da farvi desiderare di viverci fino alla fine dei vostri giorni. Il problema è che non solo vogliamo renderlo migliore di qualsiasi paesaggio esistente (e penso che già lo sia), ma anche superiore a tutti quelli che saranno in giro quando il gioco sarà pubblicato.

Questo significa spingere la nostra tecnologia a limiti inimmaginabili, ma cosa più importante significa catturare l'essenza del paesaggio. Noi non vogliamo soltanto un'area di gioco strettamente funzionale, ma vogliamo creare qualcosa di incredibilmente realistico. Se Cezanne (pittore impressionista del XIX secolo. NdVlad) fosse disponibile sul mercato, lavorerebbe certamente per noi (ueilà peppa che modestia! NdVlad). "

"Ci saranno una gran varietà di tipi di terreni: fiumi, sentieri, acqua incredibilmente "vera", foreste, ecc.

Tradizionalmente tutto questo è normalmente ottenuto utilizzando un certo numero di piccole "strisce" di texture affiancate le une alle altre sino a ricoprire l'intera superficie del poligono. Noi abbiamo

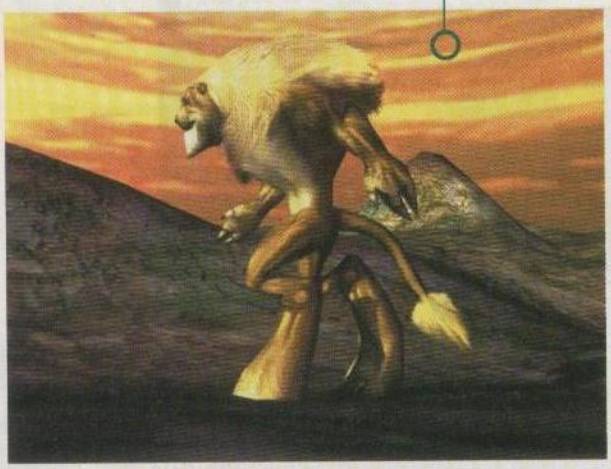




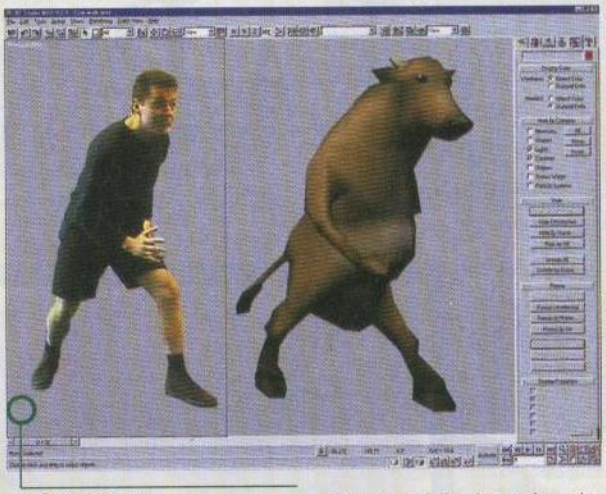
Ecco la squadra di grafici al gran completo della Lionhead. Da sinistra verso destra: Paul McLaughlin, Andy Bass, Christian Bravery, Mark Healey e Jamie Durrant.

rifiutato di usare questo metodo a causa della ripetitività e dei limiti che un tale utilizzo delle texture comporta – e che è proprio l'opposto di un paesaggio "naturale" (o naturalistico riscomodando Cezanne. NdVlad). Volendo perciò creare qualcosa che risultasse visivamente più organico, Jean-Claude ha sviluppato un'eccezionale tecnologia che armonizza e filtra le texture che compongono il terreno di gioco.

"Abbiamo speso un bel po' di tempo esaminando diversi tipi di terreni e paesaggi da tutto il mondo e che saranno inclusi nel gioco. Per questo tipo di ricerche abbiamo usato molto Internet, e giunti a questo punto siamo in possesso di una buona libreria di dati e informazioni. In seguito è stato necessario creare le texture e Photoshop si è rivelato molto valido per effettuare questo tipo di lavoro: ti permette infatti di disegnare e colorare in maniera efficace (una volta impostata la tavoletta grafica) e, inoltre, possiede un numero di strumenti – gli effetti di luce, per esempio – che ti permettono di ottenere rapidamente effetti altamente evocativi. Queste texture sono come mattonelle che ricoprono una superficie, ma sopra un'area così vasta che le giunture sono invisibili. In seguito interviene il codice sviluppato da Jean-Claude che lega le texture tra di loro in maniera omogenea. I diversi tipi di terreni si fondono insieme a seconda di diversi criteri e filtri, cosicché risulta impossibile vedere due volte lo stesso tipo di texture nel paesaggio di B&W.



Tre progressive immagini del leone creato da Christian Bravery utilizzato per testare l'engine: dallo schizzo su carta, alla versione 3DS Max fino a quella di gioco.



Cowrotascope - Paul McLaughlin si è filmato mentre cammina per dare i movimenti a una mucca, dopo una vita da cani, una falcata da vacche...

"Le creature che abitano il mondo di B&W e che il giocatore può adottare e allevare rappresentano già di per sé un duro impegno. Di massima il loro comportamento è basato su realistici modelli comportamentali ma, essendo questo un gioco di Peter Molyneux, ci saranno anche un po' di sorprese nascoste. È vitale che il giocatore sia responsabile e si preoccupi delle creature adottate. Come ha detto una volta Mark Healey: "Se la piccola pulce si pesta l'alluce, il giocatore dovrebbe piangere per lei". Mark sta lavorando sullo sviluppo di una scimmia – compresa di dita sensibili e tutto il resto! Il leone creato da Christian sta lentamente mutando le proprie caratteristiche sviluppando un personaggio indipendente che funge da cavia per il nostro programma di sviluppo dei vari animali. Ogni giorno fa qualcosa di diverso. Vorrei ringraziare Scawen [Scawen Roberts, uno dei nostri programmatori del motore 3D] che ieri ha compiuto la sua prima fase di mutazione. Ora stà cambiando da buono a cattivo, da grasso a magro, da debole a forte, da sveglio a stupido. Che pazzo lavoro è mai questo!

"Stiamo modellando e animando gli animali con il 3D Studio Max, che si è rivelato eccellente per il lavoro di costruzione poligonale (i modelli 3D sono composti da centinaia di poligoni, ognuno dei quali deve essere ricoperto con una texture in tempo reale) e i nostri programmatori responsabili dell'engine 3D sono a buon punto nell'integrazione del nostro editor con 3d Studio Max. Questo significa che saremo in grado di modellare, ricoprire con texture, animare e simulare gli effetti del gioco sugli animali tutto all'interno di un unico programma. Eventualmente saremo in grado di creare una mucca realistica, grassa ma possente, che cammina su due zampe con la contemporanea animazione della spalla destra danneggiata. Questo è quanto cerchiamo di ottenere al momento, spendendoci sopra un sacco di tempo! Attualmente stiamo riproducendo da noi alcuni movimenti, riprendendo le azioni che ci interessano e usando poi i filmati come base da immettere in 3D Studio Max, che provvederà poi a convertirli in animazione. Poiché vi sono molti animali e molte animazioni ho pensato bene di spendere un paio di settimane correndo e saltando ovunque mi trovassi come se fossi una giraffa cattiva o un maialino impaurito, sperando che tutto ciò paghi, alla fine.

"C'è un incredibile mole di grafica da sviluppare in B&W. Non ho mai menzionato le magie e le condizioni metereologiche variabili che stiamo implementando. I produttori si aspettano così tanto dal gioco che le magie ci stanno facendo uscire pazzi tutti quanti. Questo è sicuramente il titolo più atteso al quale abbia mai lavorato, ma si ripromette anche di essere il più stimolante e apprezzato."

The .LHX Files©
Steve Jackson

END

HALF-LIFE

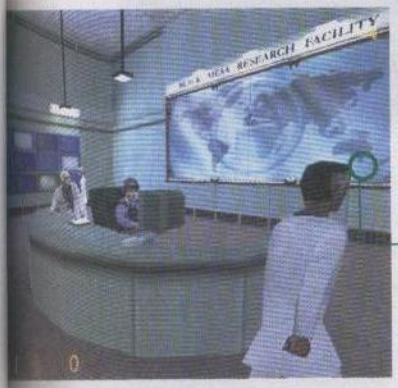
A 27 anni, dopo esservi laureati in fisica teorica, la penultima cosa che vi aspettavate dalla vita era di raggiungere un'altra dimensione... L'ultima era di farlo grazie a un videogioco senza il marchio "ID" sulla scatola.

Il rischio a cui si va incontro quando si fanno preview troppo prolisse o troppo rivelatrici è noto a tutti i redattori: alla fine la buonanima che s'imbarca nella recensione della versione finale del gioco non sembra più aver niente da dire. La cosa bella è che solitamente l'ometto che cura l'articolo di presentazione la prima volta è anche quello che poi ne realizza la review, pertanto la frase "scavarsi la fossa" trova in 'sto fatto nuove radici e inaspettato fulgore. Pensate quanto sono stato fortunato questa volta: ho trovato la fossa già scavata e ora non mi resta che buttarmici dentro a capo fitto! Non c'è che dire, la giornata inizia davvero bene! Già, e la stessa cosa deve averla pensata anche il protagonista di questo Half-Life, primo coraggioso tentativo della Valve di produrre un gioco 3D in grado di competere con mostri sacri del calibro di Unreal e Quake 2, titoli che attendono solo di venir spodestati dalla valanga di arcade in soggettiva di prossima uscita (è un trend, non manca che la Disney e poi tutte le software house avranno il proprio giochetto tredd!!): Requiem, Blood 2, Max Payne, Kingpin e Daikatana, così solo per citarne alcuni.

Ma torniamo al nostro protagonista, perché mai dovrebbe lamentarsi della sua giornata? Beh, la cosa è molto semplice: per un certo esperimento andato "storto" si è trovato, suo malgrado, in guai talmente grossi da richiedere l'intervento del governo e di quei Reparti Speciali disposti a tutto pur di arginare "notizie da prima pagina"; notizie che comprendono dimensioni parallele, alieni e progetti tanto segreti da fare apparire quelli dell'area 51 roba da "Piccolo Chimico" o da "Prof. Horribilus".

Il vostro alter ego è un certo

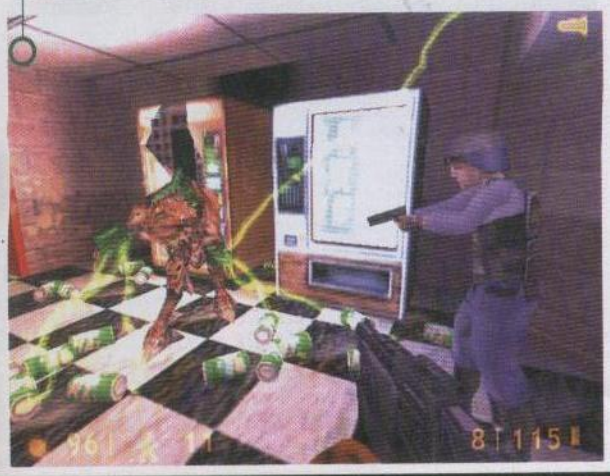
Ed ecco dove avverrà il cataclisma: il posto nel quale l'esperimento col minerale sconosciuto farà aprire il varco dimensionale per quelle strane creature. A casa non avete dimenticato il gas aperto?



Una rapida veduta della vita alla base prima dell'incidente: dottori che gironzolano, una guardia alle prese con un terminale che non vuol saperne di funzionare e voi che vi state chiedendo "Ma dove sono i nemici?"

Anche dopo l'esplosione del generatore e dei laboratori, tutti continueranno a comportarsi in maniera realistica. Questo dottore ha appena salvato la vita alla guardia e ora sta spiegando cosa, secondo lui, bisognerà fare. Notate la "luce volumetrica" alle sue spalle.

Per fortuna che i poliziotti saranno lì ad aiutavi, e vi assicuro che non faranno la figura dei fessi: la loro copertura si rivelerà preziosa in diversi casi, ma non tirate troppo la corda!



Haaaaa, un dottore mutante! Fortuna vuole che le mie pallottole non stiano più nella canna dall'uscire fuori!

UNA VITA MEZZA PIENA O MEZZA VUOTA?

Certo, questa è una domanda difficile, è proprio per questo che poi uno si trova a scegliere che arma usare in questo o in quel caso... Il solo consiglio che posso darvi per Half-Life è comunque quello di tenere le armi sempre cariche controllandole il più spesso possibile ed evitando così che sia un mostro a farlo. Per il resto date un occhiata alla piccola armeria qui sotto (e pensate che di armi ve ne sono tante altre!).

SPRANGA:
Ecco il primo aggeggio su cui metterete le mani, non pensiate però di non tirarlo più fuori dal cappello: anche ad avventura inoltrata vi potrebbe tornare utile per fracassare grate o incidere le vostre iniziali su una parete!

PISTOLA AUTOMATICA:
Bella, compatta e sempre utile per far saltare in aria barili casse e mostriciattoli delle dimensioni di un gatto (oppure di un cane a debita distanza). Tiene 18 colpi nel caricatore, e non dite che non ve l'avevamo detto!

COLT PYTON:
E qui si inizia a far sul serio. Un colpo di questo gioiello e potrete studiare il cervello del mostro (ammesso che ce l'abbia) su una lavagna (ammesso che l'abbiate!). Ha 6 colpi nel tamburo e non avrete nemmeno bisogno delle bacchette per suonarlo!

SHOTGUN:
Beh, era immancabile, perciò non è che posso dirvi molto. Nel serbatoio ci staranno 7 colpi che, sommati a quello in canna, forniranno un totale di ben 8 cartucce pronte all'uso. Nella seconda modalità di sparo ne scaricherete 2 per volta...

Gordon Freeman, noto fisico teorico da anni al servizio di una società di ricerche americana specializzata in studi al "limite della scienza": analisi ed esperimenti tanto pericolosi da richiedere la costruzione di una base segreta in New Mexico, la Black Mesa, nel bel mezzo di quel deserto reso tanto famoso dalla capitale del gioco d'azzardo. Le analisi di un nuovo materiale scoperto in chissà quale sperduto angolo del globo hanno richiesto la vostra presenza come "specialista" in questo posto dimenticato da Dio (ma non da Max che negli ultimi 3 anni c'è stato 16 volte... giusto?), e proprio per questo vi ritrovate senza troppi fronzoli sulla navetta sotterranea che vi condurrà nel complesso.

Certo, la vostra vita è un po' come tutte le altre: vi siete laureati e sposati da poco, vostra moglie vi ama, il vostro figlioletto vi adora e avete un'occupazione che, al di là del fatto che vi faccia guadagnare un centinaio di migliaia di dollari l'anno (!), dà comunque le sue soddisfazioni. Peccato solo che il luogo di lavoro non sia proprio dietro l'angolo e che, come al solito, siete in ritardo!
Dopo la solita lavata di capo da parte dei vostri superiori eccovi già al lavoro: sembra che oggi sia la grande giornata e, nonostante gli spilungoni in bianco facciano finta di niente, mancano poche ore al test definitivo di quel minerale che tutti i migliori scienziati del posto stanno studiando, e toccherà proprio a voi portarlo nella Sala degli Elettrodi! Pensate: potrebbe rivelarsi come la più potente fonte energetica mai esistita, potrebbe esplodere o magari scomparire facendo la felicità dei soliti estremisti contrari al progetto sin dall'inizio. Una sola cosa è certa: sarete voi gli unici a vederne il risultato a occhio nudo! Beh, c'è solo da sperare che rimaniate vivi abbastanza a lungo da capire in quale dei tre casi sopra menzionati rientra il risultato dell'esperimento...
Sulle pareti della base, delle linee colorate indicheranno, con semplicità, la direzione da prendere

'Sta stanza ve l'avevamo fatta vedere anche nella preview ma non sono riuscito a resistere: si tratta infatti del primo piccolo enigma-arcade del gioco. Fate solo conto che l'acqua non va molto d'accordo con l'elettricità e lì c'è un cavo elettrico penzolante...

Ma che diamine sono quei piccoli e schifosi parassiti? Beh, facendo un paio di calcoli non è che sia difficile arrivarci...

Wow, bell'esplosione. Chissà che cosa starà pensando il marine sbalzato dallo spostamento d'aria?

UNA TUTA FIRMATA VALVE-NTINO

***BOX (immagine: boxtuta)
Al di fuori dei primi dieci minuti di gioco, periodo nel quale gironzolerete per la base solo coi vostri vestitini della comunione, il resto della storia lo vivrete all'interno della famosa "Tuta anti-radiazioni del Prof. Wattelapeschen", un vero e proprio concentrato di tecnologia che potrete imparare a usare seguendo il corso d'addestramento disponibile nel menu di gioco. Ecco in breve gli aggeggini e i tipi di protezione presenti in essa:

- Protezione generica BNC, contro agenti batteriologici, chimici e radiazioni nucleari.
- Contatore Geiger.
- Torcia elettrica (a dinamo: più correrete e più sarà luminosa... sto scherzando!).
- Indicatore HUD che riassume lo stato energetico della tuta e quello del suo possessore.
- Indicatore HUD sullo stato delle bombole d'ossigeno (durata limitata a 1 min. circa, autoricaricante).
- Indicatore HUD con giroscopio indicante la presenza e la direzione di fattori ostili.
- Iniettori automatici di medicinali e morfine per attutire il dolore dovuto a fratture, slogature o sbucciature.
- (EXTRA) Amplificatori per l'aumento di capacità motorie e balzi.
- (A RICHIESTA) Cambio Shimano a 18 velocità o batteria di pentole con fondo fuso alto 1 cm.

MP5 CON LANCIAGRANATE:
Ho le lacrime agli occhi. Quest'arma è sempre stata una delle mie preferite sin dai tempi del film Die Hard (Trappola di Cristallo), con Bruce Willis, e ora finalmente posso usarla liberamente! La cosa tosta è che ora, oltre a poter scaricare i 50 colpi presenti in ogni caricatore, con essa potrete addirittura sparare delle granate! Applausi!

BOMBA "ANANAS":
Ideale per le diete a base di vitamine. "...E' una pianta della famiglia delle Bromeliacee originaria dell'Am. tropicale, la sua infiorescenza è profumatissima, agro-dolce. Dalle sue foglie fibrose si ottiene un tessuto finisssimo difficile da candeggiare e impossibile da tingere." Vi siete fatti un'idea del frutto? Ottimo, ora immaginatevelo esplosivo!

BOMBA COMANDATA A DISTANZA:
Geniale e un po' Duke Nukemiana. La storia funziona più o meno così: 1- lanciate la salva esplosiva in una qualsiasi posizione, 2- vi allontanate, e poi 3- grazie all'apposito telecomando... Boom! Badate di ripetere il punto 2 tante volte quante volete che siano le vostre possibilità di sopravvivenza!

BOMBA A CONTROLLO LASER:
Senza dubbio Duke Nukemiana! Questo gioiellino da mezzo milione di lire si appiccica alla parete e, non appena la sua ventosa avrà aderito perfettamente alla parete, uno strano suono e un raggio di luce bluastra vi faranno sapere che l'esplosivo è attivo. Non appena un nemico ci passerà in mezzo lo sentirete... esplodere!

Queste dannate teste di cuoio non saranno sceme come gli alieni: agiranno coprendosi e utilizzeranno tutti i trucchetti possibili per fregarvi... In questi casi il "Quake Mode" è d'uopo: distruzione e largo uso di esplosivo!

Quando sarete colpiti, un piccolo segno rosso sullo schermo vi indicherà da che parte provengono i colpi o, più in generale, in che zona starete subendo danni.

Hhhhhh (senza parole). Ma che cribbio è quella roba che sta entrando dalla finestra? Dove sono Chris e Jill di Resident Evil? E non dite "Ancora a Racoon"!

Quando parlavo di tecniche intelligenti intendevo proprio questo (non che sia servito a qualcosa, comunque): il marine che sto puntando se la sta dando a gambe mentre un secondo mi è spuntato a sinistra con una strana luce negli occhi...

per gli spogliatoi, per la sezione dei test e la zona ad accesso riservato, luoghi che ormai conoscete fin troppo bene. Dopo aver indossato la speciale tuta anti radiazioni (tanto "speciale" da meritarsi un box in queste pagine) e aver ascoltato ciò che hanno da dirvi gli ideatori del progetto, sarà la volta della visitina agli Elettrodi, una gita che al massimo durerà una decina di minuti durante i quali dei macchinari del costo equivalente alle entrate annue di una piccola nazione, registreranno ogni minimo cambiamento di flusso elettrico, di stato elementare o di rifrazione magnetica della stanza, dati che solamente la metà delle persone vestite di bianco e plurilaureate in questa o quella branca della scienza sarebbero in grado di comprendere. Ed è qui che avverrà il fattaccio.

Dopo un inizio all'insegna della tranquillità, allestito appositamente per farvi respirare un po' della normalità della base (io la chiamerei "Quiete prima della tempesta"), tutto sembrerà crollarvi addosso senza possibilità di fuga: dopo aver spinto il metallo nel pozzo di sperimentazione, infatti, delle incredibili scariche statiche inizieranno a investire le pareti della camera mentre le urla dei dottori presi dal panico saranno amplificate dal sistema audio. Voi, ancora chiusi nella stessa stanza che sembra essere la fonte dei guai di tutto il centro ricerche, sarete investiti da una delle rifrazioni del cristallo e, così com'era iniziato, tutto si placherà lasciandovi soli al buio, in un silenzio irreale. Nell'aria solo il rumore del vostro cuore e una serie di strane immagini che si susseguono... altre dimensioni, altri mondi...

Un bagliore ed eccovi nuovamente alla base. Non sapete quanto tempo è passato, l'unica cosa che sembra ovvia è il fatto che qualcosa è andato storto e il risultato dell'esperimento non rientra certo nei tre semplici casi che avevano fatto capolino nella vostra testolina solo poco prima del test. Beh, l'esplosione c'è stata, ma per il resto? Come mai siete ancora vivi e cos'erano quelle strane immagini?

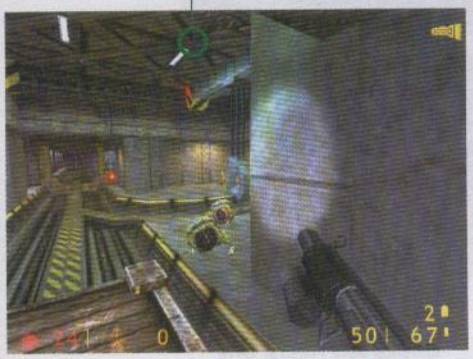
Uscendo all'esterno avrete tutte le risposte del caso: sembra che un sovraccarico del sistema, causato da un'inaspettata amplificazione del flusso destinato al minerale sconosciuto, abbia permesso un momentaneo incrocio tra la nostra dimensione e un secondo piano di esistenza, permettendo la materializzazione nel nostro

I dannati alienacci sparafulmini non sono difficili da tirare giù, il brutto è che vanno spesso in giro a gruppi... Anche le vostre pallottole, comunque!

NEXT

Ancora una scena ripresa a bordo della locomotiva. Quell'alone a destra è la mia torcia elettrica, un effetto del tutto simile a quello di Unreal ma a metà prezzo!

Un mito! Tutta 'sta parte si svolgerà a bordo di un piccolo trenino di cui potrete controllare la velocità e gli scambi. E' sempre stato il mio sogno fare il ferroviere...O era il pornostar?



mondo, e nella fattispecie nei laboratori della Black Mesa, di strani parassiti alieni. Il caos regna nella base: corridoi collassati, guardie ferite ma ancora disposte ad aiutarvi, dottori in piena crisi di nervi e orribili creature mutanti che sembrano essersi originati dal nulla. Questo in breve il vostro campo di battaglia: un centro ricerche dal quale dovrete a tutti i costi fuggire; un luogo nel quale, oltre a dover tener testa all'invasione degli strani esseri e sopravvivere ai sistemi di sicurezza umani, dovrete fare i conti con l'élite di soldati che il governo farà arrivare sul posto per contenere quella che, quasi sicuramente, verrà descritta alla stampa come "un'epidemia che non si poteva far espandere"...

Così si apre Half life, anche se in effetti non si tratta di un'apertura così come uno si potrebbe aspettare, bensì di un passaggio graduale, una lunga introduzione che vi vedrà dapprima "Professori ben pagati" e solo in un secondo momento "Professori disperati, armati e con la voglia di sopravvivere". Non c'è alcuno stacco tra la presentazione e l'inizio del gioco vero e proprio, sarete voi, nella vostra testolina, a immaginare i motivi e le cause che vi hanno portato lì e, a differenza di Quake e soci, non vi sembrerà di essere nel mezzo dell'azione, bensì in un gioco di scacchi trasformatosi tutto a un tratto in uno shot'em up in soggettiva! Un film d'azione nel quale l'eroe non esiste e che, proprio per questo motivo, non si è trovato nulla di meglio da fare che mandare fuori una persona normale a fare il lavoro. E' questo quello che succederebbe nella realtà se ci fosse un problema in un centro di ricerche del genere!

Nei panni di Gordon Freeman, dunque, non vi resterà che iniziare questa epopea che vi porterà attraverso un trentina di livelli zeppi di ogni genere di pericolo: dagli uffici di ricerca ai laboratori, dalle grotte dei canyon che circondano la base fino, e qui c'è da strabuzzare gli occhi, a Xen, il pianeta alieno. Non sarete comunque soli nel corso della storia, la trama si dipanerà grazie alla spiegazione dei diversi professori sparsi per la base e gli stessi poliziotti, ancora ligi al dovere (io più che altro lo chiamerei "istinto di sopravvivenza"), saranno più di una volta disposti a venirvi dietro coprendovi con le loro armi da fuoco. I nemici comunque non saranno da meno e se si può sorridere davanti al bacherozzo strisciante, non si potrà fare lo stesso con i gruppi di marine in formazione d'attacco o con gli alieni gommosi degli ultimi livelli di gioco. Ora più che mai sembra che l'intelligenza artificiale funzioni egregiamente, e non sto parlando dell'ingegno che consente ai mostri di rotolare per terra così da evitare i colpi, parlo dello spirito di squadra che li farà agire

Dei testoni scienziati ci hanno detto che per salvarci il sederino bisognerà mandare in orbita un missile con satellite annesso... Ok, e poi?

Riassunto delle puntate precedenti: il marine salta fuori e mi spara... io ricambio (lui è basito). Un alieno salta fuori e spara al marine... lui ricambia (io sono basito). Le budella saltano fuori a entrambi... io sghignazzo (loro sono brasati).

Evvai! Un'altra vittoria per la scienza! Ennesimo Supermost ronepauros issimo eliminato.

IL COMMENTO DEL GABURRI

Half-Life è senza dubbio un capolavoro: la grafica è ai massimi livelli, e davvero si stenta a credere che il motore sia lo stesso di Quake 2. I modelli 3D e le relative skin sono forse i più belli che abbiano mai impreziosito i nostri monitor e, anche per quanto riguarda gli 'effetti speciali' (scariche elettriche, aloni di luce e compagnia bella), i programmatori della Valve Software hanno dimostrato di sapere davvero il fatto loro. Ma il titolo della Valve non è tutto qui: anzi, se dovessi indicare UN singolo aspetto in grado di elevare half-life sopra la media dei competitori, dovrei obbligatoriamente indicare l'atmosfera che, fin dal primo momento, avvolge il giocatore e lo trasporta davvero in un altro mondo (penso alla scena dell'incidente nel laboratorio, quando per la prima volta lampi di luce nel buio più assoluto ci rivelano le prime immagini degli alieni). La Valve ha dedicato una grandissima attenzione a tutti gli aspetti dello sviluppo di uno sparatutto in soggettiva, aggiungendo anche cose del tutto inedite - per fare un solo esempio, quando mai ci siamo trovati a muoverci in un mondo realistico, pieno di gente che ci saluta con le parole 'ehi, ciao, anche oggi sei in ritardo'?

Per quanto riguarda il paragone con SiN, che forse è un po' quello che tutti si aspettano da questo box e da quello 'gemello' del Simonetto nelle mie pagine, io e Fabio abbiamo discusso a lungo e abbiamo convenuto nell'assegnare la palma della vittoria ad Half-Life, per quanto la differenza sia davvero risicata (un solo punto). Max e qualcun altro avrebbe giudicato la superiorità di HL anche meritevole di due punti di distacco, ma bisogna considerare il gameplay di SiN che, come ho detto nel mio commento, si può definire con due sole parole: divertimento estremo. Detto questo, sarà chiaro a tutti gli appassionati di shoot'em up che si tratta di due titoli da avere assolutamente; per quanto riguarda il preferito... ognuno si arrangerà come crede! E ora saluto, ci vediamo nella recensione di SiN!

SG

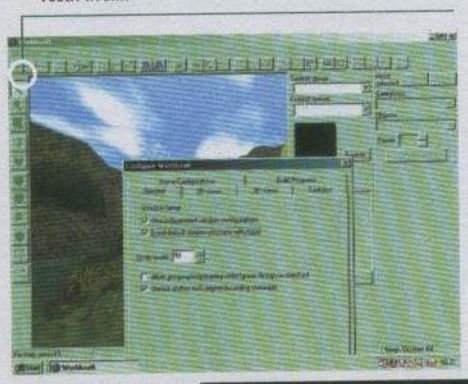
L'ingegno di 'sti americani mimetici qualche volta va al di là dell'immaginabile: invece di mettere mine ovunque (facilmente detonabili), hanno messo dei sensori alle scale, non appena qualcosa di vivo passa nei raggi... Boom, diventa qualcosa di morto.

Altra genialata: il percorso d'allenamento. Questa sarà a nostra istruttrice privata: Miss Gina Scorre.

come tali!
Il gioco, pur sfruttando ancora il vecchio engine di Quake 2, è quindi un mix di due generi che prima d'ora non erano stati mai miscelati: sto parlando di quello in soggettiva e l'horror alla Resident Evil, per intenderci. Un connubio che sicuramente vi darà modo di mettere alla prova sia i vostri riflessi come tiratori che la vostra materia grigia, con enigmi Hexen style e situazioni in cui i risultati migliori si avranno usando quel chilo e mezzo di materia grigia che quasi tutti hanno tra le orecchie.
Ma andiamo un po' sul materiale, cosa ci sarà di nuovo a livello tecnico? Quali saranno le peculiarità del tutto?
Allora, per prima cosa la gestione di Freeman è quella classica a cui però sono stati aggiunti nuovi gradi di libertà: potrete sì correre, saltare, accovacciarvi e nuotare, ma in più sarete anche in grado di usare *macchinari di* diversa natura, veicoli e oggetti del nemico, senza contare il fatto di poter spostare casse, una cosa molto utile per arrivare in zone altrimenti irraggiungibili, e dar sfogo alla vostra creatività come stateghi militari (io mi sono fatto un intero corridoio nascosto dietro a una cassa mentre un pugno di marine tentava di eliminarmi, e ce l'ho anche fatta!).
L'energia del nostro eroe è poi data da due fattori: la sua salute fisica e quella della sua tuta protettiva; entrambe potranno essere ricaricate con speciali gadget ma anche con dei "distributori" a muro che fanno molto Stazione IP. Tra l'altro la fonte energetica della tuta, oltre a diminuire i danni provocati da cadute o ferite d'arma da fuoco, alimenterà anche i gadget ivi contenuti (vedi box), quindi per un suo buon funzionamento converrà per Gordon averla sempre ben carica. Un'altra novità riguarda le armi: questa volta coi tasti numerici non le selezionerete direttamente, ma visualizzerete solo le loro categorie, avremo così le armi bianche sotto al 1, le pistole col 2, le armi da fuoco pesanti col 3, quelle aliene col 4 e gli esplosivi col 5; state comunque attenti perché il mondo di Half-Life funziona con la stessa fisica e la medesima gravità del nostro, per tanto dovrete ricaricarle modello Outlaws oppure aspettare che sia lo stesso Gordon a farlo non appena si accorgerà di averne bisogno. Ah, quasi dimenticavo: anche per i nemici varrà la stessa cosa, quindi se dovesse saltare fuori un soldato con uno shotgun, voi potreste fargli usare tutti e 8 i colpi dell'arma passando da una colonna all'altra e poi fiondarvi da lui per prenderlo a sprangate mentre starà tentando di ricaricarlo... sì, beh, se il suo compagno nascosto ve lo permetterà!
Non male eh? Beh ragazzi, se ancora non ne avete abbastanza leggetevi i vari box e i commenti, poi però assicuratevi di avere ancora la mancetta che vi ha dato la nonna perché sicuramente questo mese, a meno che non siate dei pacifisti incalliti, troverete pane per i vostri denti! E con questo chiudo e passo... Aloha!

Fabio "FBS" Simonetti

Un applauso all'editor dei livelli. Ormai sembra essere un'abitudine metterlo nella confezione del gioco, anche se in effetti dopo la scorpacciata di quello in Duke 3D dubito che lo personalmente mi ci dedichi... aspetterò i vostri livelli!



Il fatto di poter usare postazioni abbandonate dal nemico vi darà modo di sfruttare mitragliatori su treppiedi e altre armi del genere. Peccato solo che quella bomba a mano lanciata con perizia (a sinistra) mi abbia fritto le budella al volo.

PC

Non ho parole! Ok, questa mia prima frase non è del tutto veritiera, visto che di cose su Half-Life se ne possono davvero dire tante, tutte comunque superflue se messe in relazione alla cosa che rende questo gioco speciale: l'atmosfera tangibile da film horror e la trama fantascientifica del tutto credibile (beh, più o meno).
Era dai tempi di Resident Evil su Playstation (stendiamo un velo pietoso sulla realizzazione di quella per PC) che non mi capitava di saltare dalla sedia per l'uscita di un mostro; e anche qui, come nella casa della foresta di Racoon, sembra che tutto possa accadere da un momento all'altro... Non siamo davanti a quel gioco che vi farà sentire dei marine invincibili modello Quake 2, la sensazione è molto più cinematografica, più intrigante e realistica. Il comportamento dei personaggi che lavorano, vivono e muoiono qua e là (soprattutto!), farà nascere nella vostra testolina quella strana sensazione di pericolo nell'aria; quella tensione vibrante *che qualche volta vi farà sparare la salva di* colpi in più sul cadavere del nemico appena abbattuto, così... solo per scaricare i nervi. Qui avrete a che fare con personaggi caratterizzati ad hoc: dottori che se la fanno sotto gettandosi in situazioni mortali, poliziotti addestrati egregiamente all'uso delle armi (finalmente! Non esiste un film in cui facciano qualcosa di utile!), alieni pericolosi e marine letali e assennati. Per questi ultimi non basterebbe una pagina per spiegarne le tecniche, vi basti solo sapere che le cose che fanno sembrano funzionare bene contro di voi e che comunque non si limiteranno a rotolare per terra per evitare i colpi ma, nonostante sia difficile accorgersene nel mezzo dell'azione, loro si copriranno l'un l'altro, lanceranno bombe per sviarvi e tenteranno di mettervi sempre con le spalle al muro. Tutto questo a seconda di quello che farete voi e non seguendo schemi fissi!
Eh sì, Half-Life vi costringerà a un approccio ben diverso dagli altri shot'em up in soggettiva (Unreal compreso): con la scusa che questa volta il nostro alter-ego sarà più intelligente del solito, oltre a scene d'azione niente male bisognerà aspettarsi diversi enigmi qua e là per le locazioni, e con enigmi non intendo solo quelli palesemente architettati per farvi mettere in moto le cellule cerebrali, ma anche quelli più sottili, situazioni che supererete più facilmente ricorrendo all'astuzia, ma che non per questo non potranno essere affrontate con successo in altro modo. Ed è proprio questo che fa la differenza!
La grafica e il motore del gioco evidenziano i fatti appena esposti: nonostante non raggiungano la spettacolarità di Unreal, riescono tranquillamente a stargli dietro; sarà per la realizzazione dei livelli, le texture o le nuove feature aggiunte all'engine di Quake 2, fatto sta che sottolineano come quest'ultimo sia tutt'altro che superato. Discorso a parte merita il sonoro: il migliore in assoluto sulla piazza. Quello che stupisce non è comunque né la musica né gli SFX, bensì la precisione della loro posizione nello spazio 3D: pensate che anche al buio sareste in grado di colpire in mezzo agli occhi un nemico chiacchierone!
Insomma ragazzi: un plauso a quelli della Valve che sono riusciti a tirar fuori un gioco senza precedenti. Nonostante il fatto che in parecchi casi per comprendere la trama sia necessario capire l'inglese parlato (ma è comunque il arrivo la versione 'full italian'), non posso che consigliarvi il suo acquisto su tutti i fronti: è un condensato di atmosfera e giocabilità, perderlo è a vostro rischio e pericolo! Non lasciatevelo scappare, c'è anche l'editor con cui potrete sollazzarvi!

HARDWARE

Il minimo indispensabile per godersi questo popò (non quella "popò"!) di gioco è un P133MHz con 32MB di RAM e una scheda con chip 3Dfx (esempio: Monster), se comunque volete iniziare a divertirvi senza frontiere allora la configurazione salirà fino al P200 con i soliti 32MB di RAM, l'altrettanto solita scheda 3D e 300MB di spazio libero in HD (dato non totalmente verificato). Se poi avete un Pentium 2 allora via coi fuochi d'artificio!

END

City Hunter, Marion Cobretti, L'ispettore Callaghan, il Marlowe interpretato da Robert Mitchum... tutti questi duri impallidiscono di fronte al Gaburri nei panni del Col. John R. Blade!A

Pant! Puff... Groan! Eccomi qui in dirittura d'arrivo anche questo mese... dal sudato riposo mi separano solo le cinque pagine della recensione di SiN, una piccolezza dopotutto per una fucina di caratteri, un generatore di barocchegianti paragrafi, un sintetizzatore di espressioni fiorite come il sottoscritto. A dire il vero il tempo a disposizione per la stesura è davvero ridotto ai minimi termini: anzi, avrei dovuto consegnare la recensione già ieri, ma avevo un impegno improrogabile (una certa discussione di una certa tesi di laurea). Su questo non mi dilungherò assolutamente, se non per citare il fatto che, al momento di salire in cattedra, mi sono inconsapevolmente presentato con la frase "Salve, io sono Gaburri". Come dire, quando la collaborazione con TGM segna un uomo per la vita.

Un classico da film di Van Damme: il commando che in gommone abborda una piattaforma petrolifera nottetempo. Purtroppo in questo casi il commando sono solo io, ma come sto dicendo a J.C. "ehi, ragazzo, non è la prima volta che lo faccio."

Ma non approfondiamo oltre queste piccolezze e buttiamoci a capofitto nell'analisi del titolo che la Ritual ha gettato nel calderone delle proposte pre-natalizie dedicato agli sparatutto in soggettiva, un genere che a dispetto dei critici non accenna assolutamente a passare di moda. Data la mia scarsa propensione odierna al pensiero raziocinante ho preferito strutturare la recensione in capitoletti separati, che vado a sciorinare immantinente in ordine pressocché casuale, anche per rendere più frizzante la lettura e regalare un soffio di novità e un barlume di speranza a tutti quei lettori che, come me, si trovassero soffocati da una quotidianità opprimente che li accomuna al Chaplin dei Tempi Moderni, ingranaggi di un sistema disumanizzante. Cominciamo con...

Ooops! Siamo nella banca e la sparatoria è stata concitata: abbiamo avuto ragione dei cattivacci ma una pallottola vagante, partita dalla mia mitraglietta, ha purtroppo colpito questo signore in zona peritoneo. Lui non sembra portarmi troppo rancore, anzi abbozza. Che simpatico.

LA STORIA

Siamo nel 2027. La città di Freeport conosce da un decennio una relativa tranquillità, da quando cioè è stata approvata la legge che permette la costituzione di agenzie indipendenti di sicurezza, denominate sec-forces. Una delle più toste è quella degli HARDCORPS, il cui fondatore nonché membro più famoso e dotato di testosterone è il Col. John R. Blade, il tamarraccio dal bicipite voluminoso che siete chiamati a interpretare... ne sarete all'altezza? Mah. Nel frattempo sappiate che una nuova droga sintetica, l'U4, sta dilagando nelle strade. OK, sai che novità, fin dal 1999, nel secolo scorso, il famoso decreto Bindi-Buttiglione ha legalizzato ogni tipo di stupefacente... non lo sapevate? Comunque questa U4 ha qualche effettuccio collaterale mutageno niente male. Sarà per questo che ogni tanto vengono ripescati degli strani incroci tra uomini e pesce dalle acque intorno a Freeport? E che i barboni che vivono nella metropolitana abbandonata hanno cominciato a delirare di strani mostri che si muovono nell'oscurità e fanno sparire la gente? Beh, si sa che questi poveracci sono sempre sbronzi... certo che i disegni che qualcuno di loro ha fatto sui muri fatiscienti fanno davvero

Quando ci avviciniamo agli sgherri questi ci prendono a colpi di mitraglietta in faccia: è quello che ha appena fatto questo buzzurro, ma io ho replicato contestualmente con un colpo di shotgun in pieno diaframma – scommetto che avrebbe voluto fare il cambio...

Un esempio atto a farvi toccare con mano l'interattività con gli ambienti, in questo caso – come si confà a uno sparatutto – improntata simpaticamente alla dirompenza molesta: quest'impalcatura lignea non mi garbava punto e l'ho fatta crollare senza mezzi termini.

Hey, un microcefalo macroviolento vuole strapparmi la testa dal collo! È imbottito di steroidi più di molti giocatori e quello che porta appeso al collo altro non è che un piede umano!

START

BLADE, ELEXIS E IL BAMBOCCIO (TERZO INCOMODO)

Ecco qui il nostro eroe. Figlio di un poliziotto, durante la difficile età dell'adolescenza (ehh, quando la pubertà sboccia e gli ormoni gridano vendetta...) si è allontanato sempre più dallo stile di vita propostogli dal padre fino a unirsi a una banda di strada il cui unico scopo è, per citare il manuale, "la gratificazione di sé attraverso il dolore inflitto agli altri" (una vera chicca, questa). Solo dopo sei mesi in riformatorio decide di mollarli e allora questi, in ricordo dei bei tempi, lo pestano brutalmente fin quasi a ucciderlo. E qui scatta la tragedia: in quel momento arriva una pattuglia di polizia che in quattro e quattr'otto ingaggia un tafferuglio con i pericolosi giovinastri; nella ridda di pistolettate perde la vita il babbo di John, che di quella pattuglia faceva casualmente parte. Lo scioccato giovincello viene affidato legalmente allo zio Garrett che, in quattro e quattr'otto, ne ricostruisce lo spirito e il fisico, a dire il vero non tanto in fretta bensì mettendoci diversi anni di pratiche marziali.
All'età di ventisei anni, sei anni dopo, John Blade è forse l'agente più affidabile della forza di sicurezza capitanata dallo stesso zio Garrett. Ma la situazione è destinata a un nuovo rovescio: investigando nell'ambiente delle nuove droghe sintetiche, il povero zio viene ucciso in un agguato. Anziché abbandonarsi alla disperazione Blade, un uomo oramai indurito dalle proprie esperienze, si dedica anima e corpo alla caccia dei responsabili della morte di Garrett; quando sta per arrivare alle sfere più alte è costretto a gettare la spugna quando la persona che sta braccando, che altri non è se non l'assassino dello zio, pur di sfuggirgli si lancia dalla finestra del suo appartamento (centoventisettesimo piano... ahi...). Blade non ha scoperto i mandanti dell'uccisione di suo zio ma è ora deciso a dedicare la propria vita alla difesa della giustizia: rifondando l'agenzia di sicurezza con il nome di HARDCORPS, si getta più che mai nella lotta al crimine. Si dice giusto che una nuova droga stia imperversando in città, la U4... sarà il caso di approfondire la questione.

Cosa si fa quando un giovane hacker penetra nei sistemi informativi ultra-sicuri della propria azienda provocando sfracelli e un sacco di danni? Ma lo si assume in batta, no? È proprio questo che ha pensato Blade quando il giovane JC, genio del computer quant'altri mai, è stato beccato in flagrante durante un'azione di questo tipo. Ma del resto non era colpa sua, era ricattato da un mafioso ovviamente italiano: tenetevi forte perché si tratta di un nome degno di stare alla pari e forse superare il mitico Antonio Malochio di Interstate '76. Si tratta di Vitello, il temibile Vitello! E quando nel giro della mafia si pronuncia il nome "Vitello", potete star certi che gli astanti tremano. Blade e JC andarono subito d'accordo, anche perché durante la sua investigazione illegale JC aveva capito subito che gli HARDCORPS erano "i buoni" nonché tutto ciò a cui avrebbe sempre voluto essere legato nella vita. Facile a dirsi quando l'alternativa è avere a che fare con un Blade irritato... comunque sia, la collaborazione tra i due si è rivelata oltremodo fattiva e ora come ora si può dire che JC sia il capo di fatto della rete informativa degli HARDCORPS. I suoi consigli e il suo supporto remoto durante le azioni di forza degli agenti ha un valore incalcolabile, ma di questo ve ne renderete ben conto voi stessi durante il gioco.

Trentun anni, occhi verdi, capelli come l'ala di un corvo, un corpo da mozzare il fiato e lauree in chimica e biogenetica, oltre alla responsabilità di gestire la SinTek Industries, una delle multinazionali più potenti al mondo (hum, vorrei aggiungere anche un guardaroba da panico, ndSG). Quando aveva quattro anni, in giro per il mondo con il padre, aveva contratto una gravissima malattia ed era quasi morta: il padre, sconvolto, aveva giurato a se stesso che nessuno avrebbe dovuto più soffrire le sue pene. Detto fatto (facile però), si era buttato con rinnovato rigore nei suoi studi di farmacologia. Ben presto la figliuola, cresciutella, aveva cominciato a divorare libri e affini, divorata da una sete di sapere scientifico che non conosceva limiti. Con alle spalle una carriera universitaria senza precedenti, ben presto la giovane Elexis aveva condotto insieme al padre le piccole Industrie SinTek al vertice del mercato modiale, diversificando poi gli investimenti praticamente in ogni campo possibile. Un nuovo prodotto, Vanity, si conquistò onori e interesse in tutto il mondo, dato che riusciva a bloccare e quasi far regredire il processo d'invecchiamento. Pazzesco! In men che non si dica Elexis raggiunse l'invidiabile posizione odierna: una mente geniale con i mezzi per camminare lungo sentieri di ricerca non ancora battuti da nessuno, e priva degli scrupoli necessari a pensarci due volte. Nessuno sa su che cosa stia lavorando ora, chiusa nella fortezza-laboratorio della SinTek, ma una cosa è certa: se il mondo rimarrà a guardare, John R. Blade non lo farà di sicuro.

La visuale esterna non serve a nulla, se non a prendere foto davvero suggestive... adesso SS e Max non oseranno più dire che i miei screenshot sono brutti! Ammirate l'effetto di luce, che anche se non è ai livelli di Half-Life fa la sua bella figura.

agghiacciare il sangue. (Una nota dal Dipartimento Scuola Educazione: "Imparate, bambini, state lontani dal delirium tremens!").

L'AZIONE

<Blam, blam! Kata-pow! Budda-Budda!> Il combattimento in SiN è veramente una delle cose più divertenti che possano capitare a una persona, dopo una serata col Raffo e il Simonetti in stato di grazia, s'intende... questo è sostanzialmente dovuto all'introduzione di diverse locazioni sul corpo degli avversari, alle quali è possibile infliggere un danno differenziato. Vogliamo dirla in parole povere? Prendete un ometto: ebbene, se gli spariamo in una gamba, in pieno sterno o in mezzo agli occhi, il tapino non ne sarà certo contento in nessun caso, ma potete scommettere che preferirà la prima delle tre soluzioni. Questa considerazione umanitaria ha fatto sì che i modelli 3D di Sin venissero divisi in più parti: non solo, anche la classica armatura che ci accompagna dai tempi di DooM è ora disponibile in forma di corsetto, elmetto e pantaloni di kevlar.
Se vi comportate da bravo incursore, potrete quindi sorprendere gli sgherri nemici e farli fuori in maniera "pulita" con una bella palla alla fronte. Così facendo potrete anche recuperare dei pezzi d'armatura in perfetto stato; infatti la cura profusa in quest'aspetto di gioco è tale da far sì che i vari pezzi che la compongono si deteriorino realisticamente in base ai vostri attacchi. Ma non è finita qui: anche le "skin", ovvero le bitmap che ricoprono i modelli 3D, sono separate dimodoché potremo finalmente vedere chiaramente dove abbiamo colpito – testa, braccia, gambe, torso sono tutte parti indipendenti e mostreranno con la dovuta chiarezza l'effetto dei pallettoni che poco graziosamente li avranno dilaniati.
Già che stiamo parlando di effetti grafici sanguinosi, non mancano gli schizzi di sangue sui muri: mi ricordo che erano stati introdotti ai tempi di Duke Nukem 3D, per essere poi dimenticati nei vari Quake, Quake 2 e compagnia bella. Ora sono protagonisti di un grande ritorno e vi posso assicurare che fanno il loro bel figurone, soprattutto quando si infierisce su qualcuno da distanza ravvicinata con un'arma a ripetizione! Gli effetti più belli e

Brumm, bruummm! Sono sul bulldozer e vado a manetta! Che bello, quasi quasi butto giù il muro che sta proprio qui davanti... poi però non dite che il Gaburri rivela in sede di recensione i segreti dei videogiochi. Anzi ditelo perché un po' è vero.

Ma che vedo mai, pezzi di corpi umani sparpagliati? Sto forse facendo la recensione di Blood 2? Noo, ma un po' di membra sparse qua e là non fanno mai male, anzi, sono indubbiamente uno dei massimi motivi di appetibilità di un titolo. Scherzo... questa orrenda perversione deve essere estirpata! Blam, blam! Gib!

originali di tutti, comunque, sono quelli relativi ai calcinacci che si staccano dai muri quando vengono colpiti dalle pallottole. Talvolta, quando Blade è oggetto di un nutrito fuoco di sbarramento da parte di nemici armati di mitra, capita di accucciarsi in qualche angolo per cercare riparo mentre tutt'attorno a noi volano pezzi di muro e schegge... sembra di essere Bruce Willis in "Trappola di Cristallo"!
Ma SiN non è tutto azione violenta ed effetti sanguinosi (beh, non proprio TUTTO). Una componente importante è il dialogo tra Blade e il suo aiutante J.C., che segue le sue peripezie dalla base attraverso una telecamera. Non sarete soli: le vostre avventure saranno seguite da qualcuno che non farà mancare commenti, incitamenti e qualche occasionale battuta. Il rapporto tra i due è una delle cose più riuscite della "sceneggiatura" e spesso ci saranno anche momenti divertenti: ad esempio, J.C. commenterà con sarcasmo un balzo da un tetto all'altro ("Hey, capo, questo salto era veramente al pelo") e soprattutto quando, tanto per gradire, farete vostro un bel mazzetto di soldi durante un combattimento in banca ("Capo, vedo che hai le dita appiccicose...").
Ricordate poi gli "obiettivi" delle missione di Quake 2, quelli che venivano aggiornati via via e servivano a dare un po' più di profondità alle missioni in gioco singolo? Ora quest'approccio è stato integrato nel gioco in maniera più consistente ed è lo stesso J.C. ad aggiornare i vostri obiettivi che saranno peraltro divisi in principali e secondari (opzionali).
Infine, voglio spendere due parole sulle frasi dello stesso Blade. Lontanissimo dagli atteggiamenti strafottenti e ironici di un Duke Nukem, Blade è sempre simpatico ma nei momenti più concitati può addirittura mostrare paura: in un caso particolarmente critico - chiuso in una stanza con una bomba che sta per esplodere - il linguaggio si fa addirittura duro, pur evitando ogni volgarità ("Cristo, devo uscire di qui in fretta prima di saltare in aria!")

In una delle molte sezioni subacquee possiamo assistere a queste navicelle che vagolano qua e là trasportando queste casse da un magazzeno. Che posso dire d'altro? Che anche la mia arma è consona all'ambientazione idrica. Basta. Finito.

Ehi, non c'è solo Elexis vestita all'ultima moda... questa bambolona bionda non deve suonare l'allarme che vedete sul muro. L'unico modo che ho trovato per impedirglielo è stato tramortirla a cazzotti, ma ci dev'essere anche un altro metodo: magari fatemelo sapere.

I PERSONAGGI

Ma che cosa state a leggere qui, dirigetevi al box che ho approntato all'uopo per voi, no? Presto, presto! <Blam! Braka-braka-brak!> Avanti!

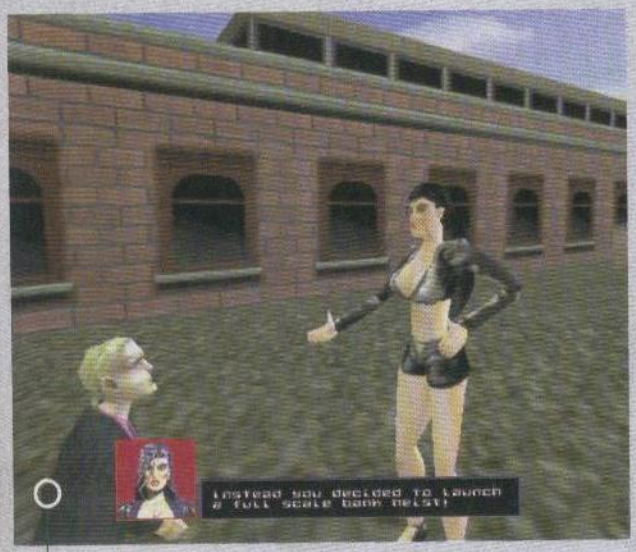
CONTROLLO

Ai controlli classici di Quake 2 (che sono, mi permetto di ricordarlo ai fautori di joystick e pad vari, esclusivamente da identificare con l'accoppiata MOUSE + TASTIERA) SiN aggiunge un tasto "usa". Ebbene, questo deve in breve tempo diventare il vostro amico più caro. Non solo le porte non si aprono più automaticamente, ma potete azionare macchinari e console, interagire con gli astanti (ostaggi, impiegati, barboni e così via) e compiere azioni speciali (ad esempio spingere casse).
A differenza che in Half-Life, in SiN il tasto "usa" serve anche per ricaricare la propria arma. Questa è una soluzione davvero intelligente dal momento che dedicare a questo un pulsante apposito è uno spreco che rende il controllo del nostro personaggio un pochino più difficoltoso. E mantenere (il più possibile) basso il numero di tasti è uno degli obiettivi più difficili e contemporaneamente più importanti per uno sparatutto moderno... in questo senso mi sento quasi di apprezzare la scelta dei programmatori di NON prevedere una modalità di fuoco alternativa per le armi. E già che le abbiamo citate...

Augh, il classico ragno meccanico guardiano che non molla la presa fino alla disintegrazione dell'incauto intruso poco prudente! Muniti di mitraglietta rotante, questi piccoli robottini sono molto letali. In compenso sono veramente bellissimi da vedere - rivaleggiano con i modelli 3D di Half-Life!

LE ARMI

L'assortimento non è male: cominciamo con la classica pistola, molto più letale del solito per via della citata possibilità di colpire la gente alla testa. Il modello 3D, come tutti gli altri del resto, è ben realizzato sia quando l'arma è a terra che quando la brandiamo in mano vedendola in soggettiva.
Da un po' di tempo ero deluso dagli shotgun: sarà perché è un'arma così classica da essere quasi irrinunciabile, ma mi sembra che gli sviluppatori di sparatutto ultimamente abbiano deciso di includerla un po' così, per inerzia. In SiN, invece, siamo tornati ai fasti di DooM e Quake, il cui fucilone a pallettoni era quasi diventato il simbolo stesso degli shoot'em up. Lo shotgun di SiN è molto potente, ha una potenza d'urto in grado di ribaltare letteralmente i malcapitati che vengono investiti dai pallettoni e soprattutto è efficace solo a corto raggio. Questa per me è una caratteristica fondamentale: come il double shotgun di DooM 2 e il canne mozze del primo Blood, è indispensabile che i fucili a pallini abbiano una gittata efficace molto limitata, altrimenti si trasformano ben presto nell'arma buona per tutte le situazioni togliendo spazio a tutte le altre.
Abbiamo poi una classica mitraglietta tipo Uzi e la sua versione più potente, quella rotante che consuma pallottole come acqua fresca. Il lanciamissili fa il suo dovere e lascia delle bellissime bruciature sui muri, mentre per quanto riguarda le granate sono gettate a mano e si attivano con un comando remoto come quelle di Duke Nukem, però a differenza di queste si appiccicano a muri e soffitti.
Avendo citato queste, che sono per così dire "dotazione standard" di ogni titolo recente, possiamo dedicarci alle armi più esotiche caratteristiche di



Ecco qui la mia nemesi in persona, la bella dark lady Elexis, vestita all'ultima moda di Parigi (o, alternativamente, di v.le Abruzzi a Milano alle due di notte?). In questo momento sta dando una solenne lavata di capo al suo tirapiedi Mancini, che ha all'uopo assunto l'acconcia posa remissiva.

```
            <DIR>          06-24-35  9:12
            <DIR>          06-24-35  9:12
fcbsec01.pwd        110    01-01-37  9:45
fcbsec02.pwd        110    01-01-37  9:45
fcbsec03.pwd        110    01-01-37  9:45
fcbsec04.pwd         12    01-01-37  9:45
fcbsec.ini           97    01-01-37  9:45

C:\>type fcbsec.ini
BRANCH=FREEPORT
WALLPAPER=C:\DOORWAYS\JLH-15-HOT.BMP
DTDVIDEO=0x0001
MLXSND=0x0001
CDMNIM=0x0001
```

Un esempio di console: il sistema operativo, come forse riuscirete a leggere, è il famoso "Doorways" che tutti vorremmo installare sul nostro PC. Divertente il fatto che i parametri di sistema sono solo cinque, ma non può mancare il fondale del desktop.

SiN:
purtroppo non ho avuto modo di capirne i nomi, che d'altronde a questo punto non potrebbero dirvi molto. Devo dire che le ar i peculiari di SiN sono decisamente originali e danno molta soddisfazione... che ne dite di una specie di cannone al plasma, i cui proiettili seguono però una traiettoria a parabola come fossero strane granate? Poi c'è una specie di incrocio tra lanciafiamme e cannone ionico che si deve caricare tenendo premuto il pulsante di fuoco, mentre comincia a tremare e vibrare sempre più forte. Scommetto che in deathmatch il suo peculiare suono diventerà ben presto un segnale di "si salvi chi può" per tutti, un po' come il famoso suono del BFG. Non manca poi un fucile subacqueo che spara arpioni, un'aggiunta interessante che si farà gradire nelle lunghe sezioni di gioco ambientate sott'acqua (finalmente realizzate come si deve e in grado di dare davvero la sensazione di muoversi in un liquido). Non voglio dirvi proprio tutto per non togliervi il gusto della sorpresa: sappiate che ci saranno ulteriori novità, tra cui una mutazione delle vostre stesse mani che vi permetterà di fare scempio dei nemici a distanza ravvicinata (mistero!). In definitiva, una panoplia affatto soddisfacente, che vi permetterà di soddisfare ogni desiderio di massacro sia nel gioco singolo che in Deathmatch. Ma chi sono i poveri mentecatti che dovremo sterminare?

Ho fatto appena irruzione in uno dei cantieri della perfida Elexis e il capomastro, in un ultimo tentativo di depistare le indagini, cerca di stordirmi con le esalazioni della sua pezzatissima ascella. Ironicamente in questo momento la didascalia dice "ecco qui, prendi questo"... ghaaa!

LA DEMENZA ARTIFICIALE

Chi di voi ha provato il demo di SiN, tra l'altro incluso su uno dei SilverDischi del mese scorso, avrà notato che gli sgherri nostri avversari si muovevano a tratti con notevole intelligenza e abilità, altre volte con peculiare demenza, fino a episodi di avvoltolamento totale (gente ferma sotto i vostri colpi o baluba protagonisti di veri e propri girotondi su se stessi). Beh, con gioia vi comunico che tutti i bachi sono stati estirpati e ora l'intelligenza artificiale si comporta in modo più che egregio. Non siamo ancora di fronte a movimenti di squadra o a colpi di genio, ma almeno i malcapitati esposti al nostro fuoco sono in grado di ripararsi dietro all'angolo di un muro o di una cassa. Inoltre possono scappare, seguirci (anche aprendo le porte) e sono in grado di sentire e reagire adeguatamente ai rumori e alle pallottole che casualmente dovessero conficcarsi nel muro pochi centimetri dalla loro tempia. Vi sembra ovvio? Magari fosse così sempre...

Tutta questa sagacia artificiale fa sì che a tratti SiN sia veramente difficile, ma a differenza di altri titoli la difficoltà è data da elementi che non tolgono nulla al divertimento. Insomma, non ci sono soldati appena dietro alle porte o agli angoli, che ci freddano quando neppure li abbiamo visti. In altre parole SiN è sempre "corretto", e se si muore è perché si è fatto qualche errore. Una cosa molto bella è che, a differenza di altri titoli simili, è possibile eseguire la stessa azione due volte arrivando in fondo senza un graffio oppure pesantemente feriti, a seconda magari di un solo gesto sbagliato o una sola decisione tattica rivelatasi poi fallimentare. In questo discorso entra anche il discorso armatura, che come ho detto è preziosissima, e tale da far diventare basilare la sua accorta gestione.

A tutte queste belle cose si aggiungono comportamenti particolari che i personaggi attuano in condizioni uniche: questi sono realizzati con i famosi "script" che, da Unreal in poi, sembrano diventati un elemento imprescindibile degli ultimi titoli 3D. Ad esempio, all'inizio del gioco inseguite il cattivone Mancini, un tirapiedi di Elexis. A un certo punto il mentecatto vi butterà una bomba in grembo dicendo "beccati un po' 'sto peperone" o qualcosa di simile, e dovrete ingegnarvi parecchio per non essere ridotti a pappa d'avena. Un altro esempio sono i numerosi filmati sparsi tra un livello e l'altro, o anche nel bel mezzo della mappa stessa. Ma come sono poi questi livelli?

LE MAPPE

Le mappe sono belle. Complesse, grandi e soprattutto interattive. Aggirandovi nelle desolazioni dei sobborghi di Freeport (ma anche nella giungla, sott'acqua, in centri ricerca, su una piattaforma petrolifera e altri posti ancora più originali) potrete provocare crolli, attivare macchinari e soprattutto interagire con le console sparse qua e là. Qui si raggiunge un livello di interazione con l'ambiente mai visto prima: si può letteralmente digitare alla tastiera quello che volete, con un'interfaccia alla DOS che farà sorridere i molti che ci sono dovuti passare (anche i comandi sono gli stessi, come 'dir', 'type', 'cd' e così via). Volete sapere che cosa potete fare? Be', nella banca potete addirittura accedere ai file che contengono le password dei clienti, quindi recarvi a uno sportello automatico e trasferire tutti i soldi personali di Elexis su un altro conto!

Comunque come dicevo le mappe sono ben concepite, e rispettano i criteri di realismo di SiN. Per quanto futuristico, infatti, il mondo è tutt'altro che assurdo: non troverete armi e curativi abbandonati qua e là, ma li dovrete recuperare dai nemici uccisi o comunque in posti sensati (armadietti di pronto soccorso, stanze armeria eccetera). Ci sono anche i quartieri generali degli HARDCORPS dove potete allenarvi e imparare il sistema di controllo e i rudimenti del combattimento: in pratica una grande mappa tutorial. Le locazioni all'aperto sono spesso molto ampie, sicuramente più di quelle di Quake 2: non so se questo dipenda da un'ottimizzazione da parte dell Ritual o dal semplice evolversi dell'hardware del PC (ho provato Q2 su un P-200 con 3dfx, ora ho un P2/333 con Voodoo2). Fatto sta che locazioni come la diga alla centrale idroelettrica, la piattaforma petrolifera o altre sono veramente grandi e danno una bella sensazione di libertà. Ma è tutto qui?

SPIZZICHI E BOCCONI

No, amici, in fede mia non è finita qui, anzi le cose più belle ve le devo ancora dire. La cosa più intrigante di SiN infatti è che, pur essendo abbastanza lineare nello svolgimento e supportando quindi l'evolversi di una trama articolata, presenta molte possibilità di scelta che permettono tra l'altro di rigiocare più volte la stessa mappa. E poi ci sono gli ABO! Che cosa saran mai? Un po' di pazienza, tra poco ci arrivo.

Dicevo delle possibilità di scelta: il fatto è che molte volte potremo risolvere un determinato problema in molti modi diversi. Dovete superare una cancellata? Potete cercare la chiave che la apre, oppure balzare su una gru, tirar giù un mucchio di putrelle d'acciaio e usarle come passerella. Volete raggiungere una determinata locazione? Potete star certi che due volte su tre ci saranno percorsi multipli. Tutto questo, come potete ben immaginare, dà una gradita sensazione di libertà. ABO, poi, non è altro che l'acronimo di "Action Based Outcomes": questo sta a significare che determinate azioni avranno un effetto duraturo sul gioco e si ripercuoteranno in maniera tangibile anche sui livelli successivi. Un esempio banale, che si vede anche nel demo, è la possibilità di tirar giù un cartellone a colpi di mitra... se lo fate, cadrà in un lucernario e nella mappa successiva (quindi, ci tengo a precisare, in un livello del tutto separato) avrà rotto una fontana e una stanza sarà allagata. Nel corso del gioco ci saranno esempi di ABO anche macroscopici, che vi permetteranno di saltare intere mappe o di giocarne una al posto di un'altra: insomma, l'ennesimo aspetto di SiN concepito per dare al giocatore il massimo senso di

Dopo tante ambientazioni cittadine, finalmente un po' di verzura! Peccato che questa giungla pulluli di mutanti assetati di sangue e di guardie, meno sgradevoli ma altrettanto letali, che intendono solamente fregiarsi del titolo di Gaburrassassini e vantarsene.

FBS

Non avrei mai sperato che due giochi del calibro di Sin e di Half Life saltassero fuori nello stesso mese, invece tak, eccoli qui. Come mi aspettavo Sin è davvero l'apoteosi del divertimento e credo che per comprenderne il valore non si possa far altro che confrontarlo direttamente col già citato titolo di copertina. Mentre in Half-Life la forza della realizzazione è da imputare all'atmosfera horror/fantascienticia e al fatto che, pur trovandoci in un mondo reale con persone che si comportano in maniera reale (la vera novità!), i fatti che vi accadranno intorno avranno davvero ben poco di "reale", il punto di forza di Sin sia invece l'immediatezza, nella non linearità dei livelli e, come già era accaduto in Duke 3D, nel carisma di un personaggio che "può tutto"! Il tipico Rambo che entra in azione quando tutti sono in un mare di guai; l'eroe americano per antonomasia, insomma. In Half Life al massimo si può parlare di un "eroe per caso", uno scienziato diventato suo malgrado il protagonista di una vicenda davvero al limite della realtà (non so perché ma l'esempio che più mi sollazza è la saga del Richiamo di Cthulhu di H.P. Lovecraft, dove, sotto alla normalità di tutti i giorni si cela una realtà tanto orribile da sfuggire all'umana comprensione). Il motore dei due titoli, come certamente saprete, è lo stesso, eppure è stato utilizzato in maniera tale da evidenziare spettacolarità Hard Boiled da una parte (Sin) e l'atmosfera alla Resident Evil dall'altra (H-L). Le feature che si sono aggiunte all'engine originale hanno dell'incredibile anche se, tecnicamente parlando, da uno scontro diretto tra i due esce vincitore il titolo Valve (i modelli e le texture sono nettamente migliori), ma questo già l'avrete visto dal voto finale; se fossi in voi comunque io darei un'occhiata a entrambi e, potendo contare su qualche soldino in più, li acquisterei in bundle visto che sono dell'idea che le sensazioni che potrete provare con uno sono quelle che l'altro, per un certo verso, non vi può dare. Scusate se continuo a sottolieare il fatto ma per l'ennesima volta: Quake 2 Vs. Unreal -3 a 1! Aloha!

Gli ho scaricato addosso a bruciapelo un po' di caricatori (infatti, se notate, è del tutto glabro, ahahahah) ma questo mutante non ne vuol sapere di salutare. Ma chi sarà mai? Eehhh, se lo sapeste... sorpresona!

Urca, che bella foto, con le vaste immensità del cielo libero a incorniciare la mia sicumera da tutore della legge sulla diga, teatro di massacri nel nome della giustizia! Mentre avanzo sul margine, ostento la mia struttura fisica da vero buttafuori da balera.

libertà, e contemporaneamente aggiungere qualcosa alla longevità.
Oltre a tutto ciò ci sono anche molte piccole cose che potete fare solo per il gusto: ad esempio, a un certo punto sentirete odore di gas, proprio vicino a un barbone che sta riscaldandosi vicino a un fuoco di fortuna. Se sarete abbastanza svelti ad avvertirlo (cliccando su di lui con il tasto "usa") gli salverete la vita: a quanto ne so non ha nessun effetto particolare, ma è una bella soddisfazione.
Altre volte enigmi simili servono a raggiungere un obbiettivo secondario o a scoprire un segreto. Prima di passare all'ultimo paragrafo della tesi... ehm, della recensione vi ricordo ciò a cui ho già accennato, e cioè che esistono molti veicoli che potrete usare più o meno liberamente: gru, bulldozer, motorette e jeep, tutto fa brodo per fare un po' di casino, e se pensate che si possono usare anche in multiplayer vi potete immaginare che goduria! E già che ne parliamo...

Con le pinne, il fucile e gli occhiali siamo più barzotti di Vianello in questa ambientazione sottomarina. A parte gli scherzi, queste fasi in SiN sono realizzate finalmente bene, si ha davvero l'impressione di essere sott'acqua e la sensazione è di umidore e, appunto... subacqueità!

IL MULTIPLAYER

Non ho avuto modo di provarlo come si deve, ma una cosa è certa: le prestazioni di rete non si discutono. Del resto, se c'è una cosa nella quale la tecnologia di casa id software non teme ancora rivali, è proprio il multiplayer. Lo sfruttamento del motore di Quake 2, che può forse costituire un limite per la grafica di SiN, per quanto riguarda la tecnologia di rete rappresenta la soluzione più sicura e, ancor oggi, affidabile: scordatevi quindi i problemi di Unreal e in parte di SHOGO, dato che qui si va sul sicuro.
Per quanto riguarda le mappe, alcune sono davvero notevoli, e anche le armi promettono davvero bene per quanto riguarda gli scontri fratricidi su Internet e rete locale. L'unico dubbio che mi prende è l'effettiva possibilità di applicare le tattiche che rendono tanto divertente il combattimento in SiN contro avversari umani: in particolare, non credo proprio che sarà possibile colpire qualcuno alla testa con precisione, dato che nessun giocatore umano è così pazzo da stare fermo anche per un decimo di secondo. Onde per cui temo che gli scontri si ridurranno ben presto a uno scambio amichevole di missili, colpi di shotgun a bruciapelo e altre piacevolezze che saranno sì divertenti, ma mancano delle peculiarità tattiche del SiN single-player.
Ma chi può dirlo, magari ci divertiremo tutti come dei bambinoni e passeremo tutte le notti attaccati al modem fino a ridurci allo stato di larve degenerate... e questo sarebbe davvero un gran risultato per la Ritual! E detto questo, non mi rimangono altri argomenti da trattare, per cui non mi resta che passare al commento...

Stefano "Let's SiN Together Galore" Gaburri

PC

Ho detto tutto, per cui chiudo in allegrezza esaminando uno per uno gli aspetti del giudizio. Per quanto riguarda la presentazione, ho apprezzato i filmati realizzati con lo stesso motore che muove il gioco (una tecnica che sta prendendo sempre più piede) ma soprattutto l'ottimo manuale, che è strutturato come il diario di Blade e per una volta costituisce una lettura piacevole di per sé. La grafica non è niente male, ma mostra un po' il tempo soprattutto per quanto riguarda i modelli 3D degli esseri umani: secondo me sono stati realizzati molti mesi fa, poi il gioco è slittato e ci sono rimasti sul groppone. Intendiamoci, non fanno certo schifo, ma sono un po' troppo squadrati per essere allo stato dell'arte. Anche le texture sono piacevoli ma non fanno gridare al miracolo: siamo, per intenderci, lontani dalla magniloquenza artistica di Unreal. Il sonoro avrebbe meritato punteggio pieno per le voci, recitate ottimamente, e i buoni effetti sonori. Al posto delle tracce audio (anche questa una consuetudine che si sta affermando definitivamente) ci sono brani interattivi, in grado di dare il giusto tocco adrenalinico alle scene più concitate e di farsi da parte quando occorre. La qualità è altalenante – diciamo che non gli ho trovate eccezionali, ma del resto non succede quasi mai. Per quanto riguarda la longevità, bisogna considerare che SiN, data la sua struttura a percorsi multipli, è rigiocabile più volte; a questo bisogna aggiungere la sicura disponibilità di ottime mappe aggiuntive e il multiplayer. Ho lasciato per ultimo il parametro che forse è il più importante di tutti, e che nel caso particolare di SiN rappresenta l'essenza e il fine ultimo di tutto - la giocabilità, intesa come puro e semplice divertimento. Non so se l'avete capito: giocare a SiN è dannatamente divertente. Possiamo dilungarci pure per cinque pagine di recensione, ma alla fine il succo sta tutto qui, lo potete giocare e rigiocare e vi divertirete sempre come bambinetti con il LEGO, e detta da me che ho trascorso l'infanzia con due cassettoni pieni di mattoncini, questa frase dovrebbe davvero fugare ogni dubbio. A questo punto vi lascio al mini-commento del Simonetti e vi saluto: occhio ai mutanti e mi raccomando, non cadete vittime delle arti seduttive della perfida Elexis!

HARDWARE

Hum, avete presente Quake 2? SiN gira più o meno come Q2, un po' più lento, ma neppure tanto. Non ho fatto particolari benchmark, ma avendolo provato su più PC posso dirvi che un Pentium con 3Dfx va già bene, mentre un P2 o equivalente con scheda di nuova generazione (Voodoo2, Riva TNT) dovrebbe assicurarvi un gioco fluido in qualsiasi momento anche in alta risoluzione. Se poi non avete nessun tipo di acceleratore grafico, potete ancora giocare con un semplice Pentium ma vi condannereste alla bassa risoluzione, una prospettiva alquanto mesta, per la verità. Detto questo, potete immaginarvi gli altri ammennicoli: schede sonore, CD-ROM e quant'altro, e uno spazio su disco variabile a seconda della vostra disponibilità e alla voglia di aspettare i comodi del CD-ROM.

END

SHOGO 昇剛
mobile armor division

Un gioco saltato fuori così dal nulla, che il Gaburri si dimentica di scrivere un cappello introduttivo e io ancora non sono riuscito a capire chi lo distribuisca...

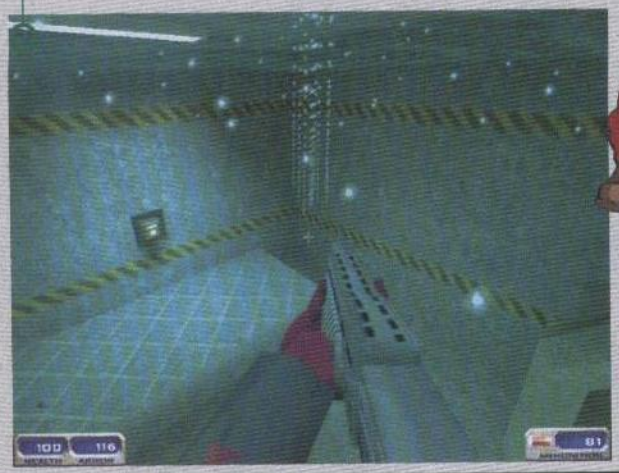
Salve a tutti, amici; eccomi di nuovo tra voi dopo un periodo di inglorioso oscuramento, culminato il mese scorso con l'assenza del TecnoTGM dalle patinate pagine della vostra Ludorivista di riferimento. Accadde che ero impegnato nella stesura della tesi di laurea, operazione imbruttente anzichenò che ha prosciugato la mia attenzione, il mio tempo nonché ogni mio umore e fluido vitale. Oltre a questo mi ha lasciato in eredità una specie di "impotenza scribendi" (da non confondere con quella coeundi, per carità) che rende difficoltoso ogni mio approccio alla pagina bianca, sia quella cartacea che quella di Word. Potrete anche notare una pericolosa involuzione del mio stil; del resto immaginate un colloquio:

RELATORE: Noto una certa tendenza a uno stile scanzonato e poco acconcio a una tesi
GABURRI: Sì, occhei, ma non è detto che un lavoro scientifico debba anche essere piatto e noioso
RELATORE: Scherzi? Mannnoooh, tu gli devi proprio spaccare le scatole!
Spero di averle spaccate abbastanza, sfracellate direi, anche perché tra una settimana la discuto, la suddetta tesi... per questo motivo, comunque, dovete portare pazienza se lo bello stile floreale e barocco che m'ha fatto onore si sarà mutato in un monotono susseguirsi di cliché scontati e frasi fatte.

Ma lasciamo perdere gli aneddoti, che qualcuno potrebbe a ragion veduta meglio definire "gli affari del gaburri, aho, macchecefrega a noi, anvediquesto" e passiamo ad analizzare SHOGO, un titolo che - con tutti i suoi bravi difetti - indica davvero il futuro del genere degli shoot'em up. Infatti l'atmosfera, la trama e la caratterizzazione di personaggi e situazioni, elementi che già avevano goduto di una maggior attenzione con Unreal, sono diventati ora qualità irrinunciabili per un titolo appartenente a un filone videogiochistico che solo poco tempo fa era identificato univocamente con lo sterminio dei nemici, unito alla visualizzazione sullo schermo di una gran quantità di frattaglie. Per la prima volta tutto ciò che accade si pone all'interno di una storia complessa con i suoi antefatti e, ciò che è ancora più importante, le vostre decisioni avranno conseguenze di grande peso. Volete un esempio? A un certo punto siete posti di fronte a un dilemma: stare con il fratello che credevate morto e cercare di impedire lo scatenarsi di una guerra globale, oppure perseguire fino in fondo gli obbiettivi del vostro ammiraglio (amareggiato dalla vita, vendicativo e magari un po' arteriosclerotico). Ebbene, in base a questa scelta cambierà semplicemente tutto il corso del gioco da quel momento fino al vero e proprio finale. E non sto parlando di qualche dialogo, filmato o di una mappa in più o in meno: cambierà tutto, livelli e storia e svolgimento, per un totale di qualche ora di gioco che a seconda dei casi si svolgerà a piedi o all'interno del vostro mech. Più diverso di così! Ma a questo punto rimando al box ogni ulteriore approfondimento del background di SHOGO e passo a parlare del gioco vero e proprio [aggiornamento: accipicchia, ho dovuto tagliare una pagina intera da questa recensione e, piuttosto che mutilare qua e là, ho tagliato in toto il box della storia. Damn, era bellissimo! Vorrà dire che dovrete leggerla sul sito (www.shogo-mad.com) oppure sul manuale... spiacente.]. Avevo detto mech? Sì, in effetti la cosa più interessante di questo titolo sono i robottoni alti dieci metri: più che a quelli di Mechwarrior l'ispirazione è rivolta ai cartoni animati giapponesi, in particolare l'ultima generazione dei Macross, Patlabor e Robotech. A parlarne ora sembra impossibile che nessuno ci abbia pensato prima: dopotutto i manga godono di una vasta schiera di appassionati in tutto il mondo e i robot giapponesi poi sembrano fatti apposta per dare vita a un videogioco (e lo dice uno che guardava Goldrake quando era ancora su raiuno, prima del TG... ah, che ricordi...). L'influenza degli animè (film di animazione giapponesi) è presente in ogni aspetto di SHOGO a cominciare dalla fisica del movimento, che in ossequio alla meccanica fantastica dell'animazione nipponica prevede che più una cosa è grossa e pesante, più si muova leggermente e con grazia. Dimenticate le simulazioni "realistiche", se si può usare questa parola, come Mechwarrior, StarSiege e lo stesso Heavy Gear: nel titolo targato Monolith i robot sono agili come gazzelle e il sistema di controllo è quello classicissimo degli sparatutto 3D come Quake.
Come ho già accennato, poi, spesso e volentieri dovrete smontare dal

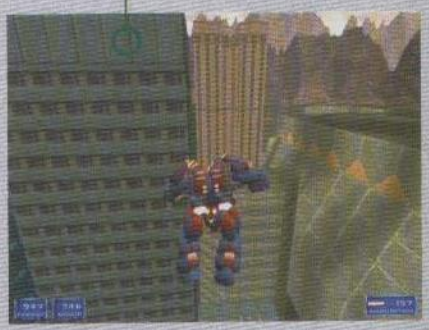
Siamo nel Museo della Guerra e, dopo cannoni e tank, siamo arrivati finalmente alla sala che mostra la tecnologia bellica contemporanea. Bello questo mech, eh? Dal momento che ho attivato la visuale esterna, potete anche vedere la nuca di Sanjuro, casomai vi interessasse...

Uno dei numerosi tocchi di classe del LithTech engine per quanto riguarda gli effetti speciali grafici: le pallottole lasciano una scia di bollicine quando entrano in un liquido. Per farvelo apprezzare ho sparato con lo shotgun proprio dal pelo dell'acqua e mi sono immerso.



Urca, che male! Abbiamo centrato un marcantonio con una granata a energia a brevissima distanza. L'effetto speciale dell'esplosione è di prim'ordine, così come sicuramente il dolore provato dal malcapitato che ha osato mettersi sulla mia strada.

Voooolare... ebbene sì, ho appena preso una corrente ascensionale e sono sospeso in altissimo con il mio robot modello Predator. Come dicevo, la fisica degli animè è alquanto peculiare – a occhio e croce dovrei pesare diverse tonnellate, altro che correnti!



Una sequenza che illustra il funzionamento del fucile di precisione meglio di mille parole: vi prego di notare la distanza del mech che ho sforacchiato, visibile nel primo fotogramma...

vostro potente mezzo (denominato anche MCA, Mobile Combat Armor) e aggirarvi a piedi per livelli in scala normale: qui tutto si fa più consueto, e tutto sommato anche meno divertente; la presenza di sezioni di gioco a piedi però ha il pregio di aumentare la varietà delle situazioni e di farvi apprezzare ancora di più quelle a bordo del robot. Se poi non vi sembra ancora abbastanza, sappiate che tutti gli MCA si possono trasformare in veicoli a cuscinetto d'aria, che non possono fare fuoco ma sono molto più veloci della controparte bipede. Per la cronaca (non so perché lo dico adesso, ma che importa) c'è anche la possibilità di attivare una telecamera esterna, non molto utile per giocare ovviamente, che vi permette di rimirare in lungo e in largo il vostro mech e di gustare animazioni come la trasformazione da robot a veicolo (ecco perché mi è venuta in mente...).

Per quanto riguarda l'aspetto tecnico, bisogna dire che il Lithtech Engine, sviluppato internamente alla stessa Monolith, mi ha impressionato alquanto positivamente. Innanzitutto bisogna fare tanto di cappello ai programmatori, che in poco più di un anno hanno realizzato un motore di ultima generazione pronto per essere subappaltato tramite il meccanismo del "licensing" PIÙ due giochi completi decisamente competitivi (infatti c'è anche Blood 2 in dirittura d'arrivo). Bisogna riconoscere che l'engine 3D ha tutte le cose al suo posto: molto fluido, supporta egregiamente gli spazi aperti (guardate un po' le foto che ho preso in città o nei ghiacci) ed eccelle soprattutto negli "effetti speciali" di fumo, esplosioni, detriti che volano di qua e di là eccetera: gli effetti mi hanno ricordato peculiarmente certe scene dell'ultimo Wing Commander - un tipo di grafica affatto diversa da quella peculiare degli sparatutto in soggettiva. I modelli 3D sono di qualità varia: eccezionale quella dei robot, anche per le ottime skin che li ricoprono; un po' strana quella degli esseri umani. Infatti questi ultimi hanno uno strano look un po' squadrato, che non riesco a descrivere bene: guardate un po' le foto, ce ne dovrebbe essere una che raffigura Sanjuro, ovvero il protagonista. So che a molti non sono piaciuti, ma per me catturano bene l'atmosfera da cartone animato di SHOGO. Se c'è qualcosa da eccepire graficamente, sono i modelli delle armi: queste ultime sono assoltamente fantastiche quando le avete in mano e le vedete in soggettiva (soprattutto quelle dei robot), mentre i modelli 3D che le rappresentano nel mondo sono francamente desolanti. Pazienza, non è un aspetto basilare, ma certo nessuno può negare che sia un difetto.

L'altro aspetto della grafica che ho trovato un po' altalenante sono le texture: alcune sono davvero notevoli, ma in generale sono un po' pochine, cosicché le ambientazioni non danno un'idea di grandissima varietà. Se a questo si aggiunge il fatto che spesso i livelli non sono molto dettagliati (e qui mi sto riferendo soprattutto alle mappe che vedono Sanjuro aggirarsi a piedi), dobbiamo riconoscere che non siamo ai livelli di eccellenza - tanto per fare un nome - di Unreal. Rispetto al capolavoro della Epic il LithTech Engine manca anche di una delle caratteristiche che più avevano giovato alla sua grafica (e pesato sulle prestazioni), e cioè le texture in alta risoluzione con più livelli di qualità, quelle per intenderci che facevano sì che avvicinandosi a un muro si scoprissero via via nuovi particolari. Ma ora sto cercando il pelo nell'uovo: la qualità c'è tutta, come potete vedere bene nelle fotografie che ho preso (e che mi hanno costretto a dolorosi tagli, dato che ne avevo scattate come al solito circa duecento).

Il gioco si divide in livelli ben definiti, caricati singolarmente e introdotti da un paragrafo di testo che presenta la missione.

In quest'immagine potete vedere come appare la comunicazione con gli altri personaggi: qui Kathryn mi sta avvertendo che il vecchio è andato fuori di cotenna e bisogna fermarlo prima che faccia saltare la baracca. Ammirate lo stile manga del personaggio di Sanjuro e l'incredibile bruttezza del modello 3D dell'arma che ha in mano, per la cronaca un lanciamissili.

Spesso poi all'inizio di ogni mappa un pezzo di filmato, realizzato con la stessa tecnologia che muove il gioco, presenta un dialogo tra Sanjuro, il protagonista che interpretate, e personaggi come Kathryin, Kura o Hank, che spesso vi guideranno passo passo nella missione con le loro informazioni. In questi casi sullo schermo compare una vignetta con il viso dell'interlocutore, disegnato in stile fumettoso, accanto al testo corrispondente. Spesso poi vi capiterà di incontrare "personaggi non giocanti" che si aggirano per la mappa facendosi gli affari loro: proprio all'inizio, sulla mia astronave madre Leviatano, ho potuto ascoltare donne che chiaccheravano, tecnici alle prese con una riparazione che volevano fare una pausa-pranzo e persino un operatore di computer che si disperava perché aveva dimenticato al sua password! In questi casi non è possibile attivare sottotitoli per comprendere meglio che cosa viene detto, ma comunque rassicuratevi: innanzitutto si tratta solo di particolari di contorno, e comunque - cosa più importante - mi è stato appena confermato dal distributore europeo che è in corso la localizzazione completa di SHOGO in italiano. Se avete quindi dubbi sulla vostra comprensione della lingua d'Albione, quindi, non vi resta che aspettare la versione italica!

Quando si fa fuori un mech a piedi e con le sole proprie forze di giovane aitante ed eroico, l'imbellimento è d'obbligo. Qui ho voluto addirittura firmare la mia opera, cogliendo l'occasione per mostrarvi che i proiettili lasciano DAVVERO il segno sui muri, eh eh.

Sta succedendo un putiferio: come si evince dal carnaio sullo sfondo, ho appena centrato un gruppo di guardie con un missile. Purtoppo una di loro è sopravvissuta e, mentre ricarico, probabilmente mi sforacchierà come un vecchio puntaspilli.

Ma è giunta l'ora di parlare dell'aspetto più importante di ogni sparatutto che si rispetti, ovverosia il combattimento. Come potete immaginare, aggirarsi con il proprio MCA per le locazioni

Urca, che suggestione questo cielo notturno... e dovreste vederlo con le nuvole in movimento! Non vedo l'ora di provare Blood 2 per sperimentare quest'atmosfera in un'ambientazione adeguatamente gotica! Nel frattempo pulisco del pesce che mi sono ritrovato in tasca.

cittadine o all'interno di giganteschi depositi dà una sensazione di potenza difficilmente eguagliabile... se ci aggiungete il fatto che spesso incontreremo anche degli ometti che potremo calpestare, sollevando schizzi di sangue alti decine di metri, l'appetibilità di SHOGO sale ai massimi livelli. Questo è un altro aspetto dell'animazione giapponese che alla Monolith hanno ben recepito - la gente non si limita a contenere sangue e a versarlo o schizzarlo qua e là quando viene ferita. No, sembra che ognuno contenga dentro a sé non meno di mezzo ettolitro di liquido rosso che, alla minima provocazione, viene proiettato in aria con violenza inaudita a mo' di fontana, lasciando delle belle chiazze globulari per ogni dove (OK, va bene, calpestare qualcuno con un robot alto 10 m. non è precisamente una "minima provocazione"). Stesso discorso per il combattimento tra robot: tra esplosioni, scie luminose e un'incredibile quantità di fumo, talvolta non si riesce più letteralmente a capire nulla, tanto che diventano importanti anche manovre evasive e considerazioni strategiche come la conquista di una posizione sopraelevata rispetto al nemico. Una cosa peculiare, mutuata da certi giochi di ruolo, è la possibilità di effettuare colpi critici: questi corrispondono a un centro particolarmente riuscito e, oltre a infliggere più danno al nostro bersaglio, vengono anche premiati con un bonus d'energia. Ebbene sì, è strano a dirsi, ma quando siamo feriti possiamo CURARCI mettendo a segno colpi di notevole classe. Tutto ciò mi aveva lasciato inizialmente perplesso ma poi mi ha convinto appieno, perché riduce di molto l'importanza di un aspetto degli sparatutto che ha un po' annoiato, e cioè la ricerca spasmodica di medipacchi curativi sparsi casualmente da tutte le parti. Sono ovviamente disponibili due insiemi completi di armi, uno per i mech e uno per quando siamo appiedati: in entrambi i casi abbiamo un'arma bianca, pressocché inutile, e una di precisione che corrisponde al fucile d'assalto tipo M14 a piedi e uno "sniper rifle" o fucilone da cecchino da usare nell'MCA. Questi ultimi hanno due modalità d'uso, che commutano premendo più volte il tasto che seleziona l'arma stessa: in modalità standard funzionano come normali fucili automatici, in modalità "zoom" permettono di piazzare colpi singoli nella capoccia di avversari lontani anche un centinaio di metri. Guardate un po' la striscia che ho realizzato per farvi un'idea. Per quanto riguarda le armi rimanenti, in generale Sanjuro utilizzerà in maniera preponderante mitragliatrice e fucile d'assalto, dal momento che lo shotgun è potente ma davvero troppo lento da ricaricare, e non mi ha convinto molto. Ci sono poi un classico lanciamissili e due tipi di granate. Il secondo tipo è anche l'arma più originale tra quelle da usare a piedi: una sfera d'energia gialla che rimbalza come fosse di gomma, finché non incoccia in un nemico riducendolo letteralmente in cenere. Potente, ma occhio che non vi rimbalzi in faccia dopo una simpatica carambola! Alla guida del vostro mech, invece, le armi sono più che altro simili a lanciamissili che a fucili automatici. Le più soddisfacenti sono il Juggernaut, un incrocio tra bazooka e Rail Gun; il Bullgut che spara molteplici testate che lasciano bellissime scie di fumo, ma si può usare solo a distanza ravvicinata perché poi i missili se ne vanno per conto loro a caso; il lanciamissili Spider i cui proiettili si agganciano al terreno per esplodere di lì a poco distruggendo tutto in un certo raggio. In definitiva delle armi non c'è da lamentarsi, anche se non siamo certo ai livelli di Quake 2, o di DooM 2 se è per questo.

I livelli di gioco sono ben congegnati, alcuni davvero strepitosi: i progettisti hanno dato prova di notevole fantasia quando hanno messo i robot in ambientazioni originali come quelle cittadine. Qui, sfruttando il principio giapponese di leggerezza dei robot che ho già citato, potremo balzare di tetto in tetto fino ad arrivare in altissimo, godendo di una vista inedita in uno sparatutto. La sensazione di libertà è notevole e costituisce una della maggiori attrattive di SHOGO. Non mancano poi le dimostrazioni di sagacia: ad esempio, il secondo livello si svolge tutto nell'astronave Leviatano ma è completamente scevro da combattimenti. Dato che l'ambientazione è molto vasta, viene da chiedersi perché alla Monolith abbiano profuso tanti sforzi per realizzare un'ambiente utile solo per preparare la missione successiva. Ebbene, uno dei finali prevede proprio che voi torniate sull'astronave madre facendovi largo con le armi: in questo caso la conoscenza della mappa si rivelerà utilissima, e aggiungerà anziché togliere al divertimento! Una bella testimonianza della capacità dei progettisti di "guardare avanti" e non ragionare in termini della singola mappa.

Ma ora veniamo al punto dolente, e cioè all'intelligenza artificiale. Questa è avanzata... molto avanzata... pure troppo! Lasciate che mi spieghi bene, dal momento che mi sono documentato anche contattando gli stessi programmatori. Tutti i personaggi in SHOGO hanno un "allineamento" che determina come, di base, questi reagiscono alla vostra presenza. I vostri alleati saranno sempre e comunque "amichevoli" anche se per caso vi scappa una pallottola nel corso di un combattimento. Gli altri possono essere neutrali, aggressivi o difensivi: a seconda di questo e di altri parametri (il loro stato di salute e persino l'arma che state imbracciando) decideranno di volta in volta se inseguirvi, scappare,

Ancora effetti grafici, questa volta di fumo: siamo all'interno del nostro robot e l'arma che stiamo usando è un Juggernaut, ovvero una specie di incrocio tra lanciamissili e Rail Gun. Molto gustoso. Notate la bellezza e il dettaglio del modello 3D e della "skin".

Ed ecco qui la sequenza di trasformazione di un mech in veicolo a cuscinetto d'aria, vista con la telecamera esterna. Che roba, eh?

Si suppone che per ottenere un "colpo critico" sia necessaria precisione e abilità... io mi sono scocciato e ho riempito questo poveraccio di piombo finché non sono riuscito ad imbroccare questa foto. Quanta violenza, signori miei...

mantenere la posizione e così via. Ho avuto diverse dimostrazioni, nel corso del gioco, di come questo sistema sia in grado di funzionare egregiamente e anche di sorprendervi più volte. Ad esempio, giriamo l'angolo e vediamo un gruppo di guardie: come al solito, ci rintaniamo di nuovo e selezioniamo un'arma adeguata, come il lanciagranate. Ebbene, mi è capitato che mentre stavo lì a ponderare arrivasse un bel tipo e mi sparasse a bruciapelo con lo shotgun! Altre volte invece i nemici mantengono la posizione, così non li potete attirare in una trappola; invece di stare fermi però mettono in atto manovre evasive come una serie di "strafe" laterali che rende più difficoltoso centrarli. Niente di eclatante, intendiamoci, ma è già qualcosa. Ma allora che cosa c'è che non va? Semplice, la complessità di questo sistema ha fatto sì che, in molti casi (tecnicamente quando viene eseguito un codice ormai desueto, appartenente a un sistema di IA precedente) i nostri avversari vadano in "tilt" e semplicemente si blocchino anche se magari gli arriviamo giusto in faccia. So per certo, comunque, che alla Monolith è già in stato molto avanzato un patch che dovrebbe risolvere questo problema e che, con tutta probabilità, sarà già stato rilasciato quando leggerete questa recensione. Vi terremo informati.

Non so se dipende anche da questo bacherozzo (nel senso che si è voluto ovviare così all'idiozia dei nemici), ma un altro difetto di SHOGO è il posizionamento degli avversari. Purtroppo, infatti, sotto quest'aspetto i motivi di perplessità sono diversi: avete presente il vecchio trucchetto di mettere qualcuno armato di shotgun proprio dietro un angolo? Voi vi affacciate, anche con la massima cautela, ed eccovi sforacchiati come bambocci. Oppure ancora: siete lì che vi aggirate bel belli quando da lontanissimo vi arriva un missilozzo in piena faccia. Ma che senso ha disporre gli avversari in questo modo? Il tutto è esacerbato dalla potenza delle armi e dalla mira davvero sopraffina dei vostri antagonisti. Che vi devo dire? Abbandonate ogni velleità ed evitate la difficoltà "hard", per tacere della "madness" (equivalente al classico "nightmare"), dato che queste vi obbligheranno a ricorrere al caricamento veloce più di quanto vorreste. E questo, badate bene, indipendentemente dalla vostra abilità o dal fatto che commettiate o meno errori.

Un'occasione per ammirare ancora la bellezza dei modelli tridimensionali delle armi dei mech. Questo è un cannone laser e devo dire che funziona egregiamente in quasi tutte le occasioni: ne fa fede il carro che ho appena fatto saltare in aria, in un tripudio di lamiere contorte.

Ci avviciniamo alla fine di questa recensione-fiume... non ci resta che trattare il sonoro e l'aspetto multiplayer. Il primo è decisamente buono: il parlato è ottimo (sto parlando della versione originale, ovviamente), gli effetti sonori più che buoni (si sente anche il "whoooosh" dei missili che vi passano accanto quando siete nel mech) e la musica è più che soddisfacente. Come già Unreal, anche il LithTech Engine supporta musica dinamica e interattiva anziché tracce audio, e questa viene usata sempre in maniera efficace, alternando silenzi carichi di tensione a sezioni adeguatamente pompate e adrenaliniche.

Per quanto riguarda il multiplayer, per prima cosa devo fare i complimenti alla Monolith: finalmente viene supportato nativamente il collegamento via cavo seriale e quello diretto tra modem! Alla buon'ora! Per noi europei poi, e italiani in particolare, quest'aspetto è decisamente importante. Io ho provato il collegamento diretto tra i miei due PC e mi sono divertito come un matto: sono sicuro che il deathmatch tra robot diventerà subito un classico. Secondo molte voci autorevoli, potrebbe addirittura sopravanzare Quake 2 come gioco multiplayer d'eccellenza! C'è tuttavia un ma: come già Unreal, anche SHOGO soffre una performance non priva di pecche su Internet, mentre gira senza problemi su rete locale. Sembra proprio che la id software, considerata da qualcuno quasi in crisi, sia destinata a mantenere saldamente lo scettro della tecnologia di gioco su TCP/IP (del resto hanno due anni di vantaggio sulla concorrenza...). Anche il miglioramento delle prestazioni su Internet, comunque, è una priorità assoluta alla Monolith e, se pensiamo che ci hanno messo un anno a fare TUTTO il LithTech Engine, possiamo di buon grado aspettare un miglioramento in tempi molto brevi.

Detto questo, detto tutto: non mi resta che rimandarvi al commento e, se non l'avete ancora fatto, ai box dislocati qua e là. Alla prossima... ehi, mi si dice or ora che per questo mese arriva anche Sin: lusso! Crapula in soggettiva! Beh, allora, ci si vede là! Adieu...

Un esempio di quello che è capace di fare il LithTech engine per quanto riguarda gli spazi aperti. E badate che il livello sarà una decina di volte più grande di quanto vedete in questa foto!

Stefano "Kathryn o Kura?" Gaburri

Ho scattato non meno di venti foto per documentare la sanguinosità di SHOGO. Alla fine ho scelto questa perché documenta un vero tocco di classe del motore: quando un corpo senza vita viene proiettato in aria dalla forza dei vostri colpi, lascia sui muri una scia di sangue realistica, che potete vedere chiaramente sul muro a sinistra.

PC

STAR PLAYER

Pant, questa recensione non vuole mai finire! Dato che mi sono dilungato già abbastanza, il mio commento sarà esemplarmente conciso. SHOGO è un titolo che alterna momenti di vera esaltazione ad altri decisamente frustranti. Quando uscirete da uno scontro malconci ma vittoriosi, dopo aver riversato sui mech avversari la potenza delle vostre armi più letali, vi sentirete davvero un novello Tetsuya; d'altra parte vi capiterà di dover ricaricare una decina di volte prima di superare dei punti particolarmente ostici, data la mortalità delle armi e il posizionamento dei nemici. Anche la grafica unisce elementi di primissimo ordine (i modelli e le skin dei mech, le armi viste in soggettiva) ad altri decisamente meno convincenti (i modelli 3D delle armi nel mondo, la mancanza di dettaglio di molti livelli). Ma il punto sicuramente più critico sono i bachi che affliggono l'intelligenza artificiale. Alla Monolith si sono resi perfettamente conto di questo e promettono un patch prestissimo per risolvere questo problema e quello del multiplayer su Internet. Se dovesse veramente essere rilasciato in tempo utile (forse addirittura in tempo per essere incluso nella versione italiana), potete star certi che il miglioramento varrà bene i due punti che separano SHOGO dal Top Score. Per quanto riguarda la presentazione, menzione d'onore al filmato iniziale, realizzato come una vera sigla: ottima la realizzazione e la canzone d'apertura, cantata ovviamente in giapponese. Infine, un commento sulla longevità: il gioco non è lunghissimo (io l'ho finito in un tempo relativamente breve), ma è rigiocabile almeno tre volte per via delle sezioni che variano a seconda delle vostre scelte. Inoltre, il supporto a livelli aggiuntivi e modifiche del gameplay è così integrato da essere addirittura prevista un'apposita opzione nel menù iniziale di configurazione: una cosa che fa davvero ben sperare. Del resto a giudicare dalle prime reazioni della comunità videoludica, unanimamente entusiastiche, SHOGO: Mobile Armor Division non sarà dimenticato tanto presto... ne riparleremo quindi nella cartella \wads del Silverdisk, nei prossimi mesi!

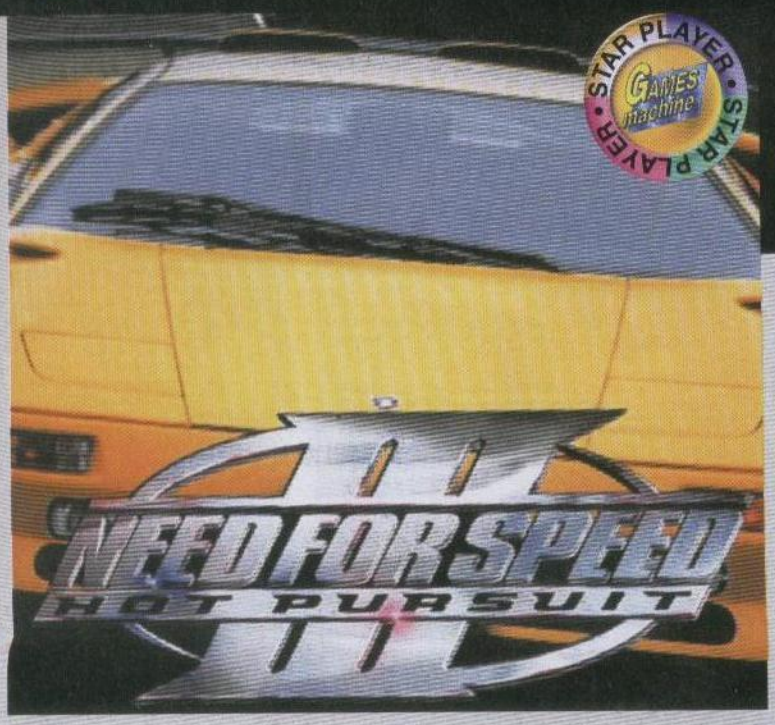
HARDWARE

Ho provato SHOGO su un P2/300 con Voodoo2 e sul mio vecchio P200 non-MMX con Voodoo Graphics: in entrambi i casi il gioco si è rivelato assolutamente fluido e scorrevole, con il dettaglio grafico settato più o meno al massimo. Certo, se non disponete di alcun tipo di accelerazione hardware è meglio che partiate almeno da un P2/266: ma questa è un'eventualità alquanto remota, dal momento che comunque il LithTech Engine è costruito completamente sulle DirectX e di conseguenza supporta tutte le schede grafiche in circolazione, presenti e future. Per quanto riguarda lo spazio su disco infrangibile, è meglio andare direttamente sull'installazione completa (circa 400 MB) dal momento che, anche così, i tempi di caricamento dei livelli sono lunghetti. Certo se avete un CD-ROM 34X Ultra-Wide SCSI il problema non si pone. Per il resto, le solite cose: una scheda sonora, un mouse (meglio se USB, sciambola) e quant'altro.

Presentazione
Grafica
Sonoro
Giocabilità
Longevità

TOTALE 93

END



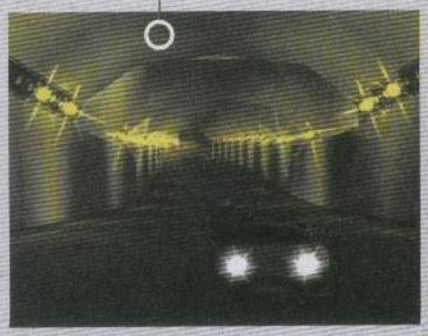
Immaginatevi a bordo di una Lamborghini Diablo. Pensate alla splendida ragazza che sicuramente avete di fianco. Sperate solo che non sia lei a guidare.

Un tramonto, duecento chilometri l'ora e una Diablo: manca solo Babbo Natale e poi la fantasia c'è tutta.

COME FA UN CLICHE' A DIVENTARE UN CLICHE'?

Ok, niente vecchie storie del tipo "donna al volante..." eccetera eccetera, siamo adulti e soprattutto siamo persone serie, quindi eviteremo di passare con la dolcezza di un carro armato sul vecchio cliché delle signore che non sono capaci di guidare. Poi, per dirla tutta, io ho un sacco di amiche che si comportano correttamente in strada, qualcuna di loro persino si premura di lasciare nome e indirizzo su di un biglietto quando sventra le portiere circostanti in fase di parcheggio. Non me ne vogliano le nostre amiche lettrici, tuttavia, quando affermo che in fondo le automobili sono roba da maschi. Oggetti specificamente studiati per risvegliare la passione, l'esuberanza e la virilità dell'essere-uomo, e non semplici mezzi di trasporto. Certo, magari una Fiat Duna non vi provoca esattamente lo stesso effetto di un film di Demi Moore, ma io sto parlando delle Automobili con la "A" maiuscola, le sportive di razza, le regine degli status symbol. Senza andare a scomodare Freud e tutte le sue teorie rigorosamente sessuali, provate solo a pensare al rapporto che molti uomini hanno con le loro macchine; in certi casi si riserva alla quattro ruote più attenzioni di quante non se ne rivolgano alla moglie/fidanzata/sorella o che dir si voglia. Insomma la macchina, per concludere, è da molti considerata l'involucro viaggiante della propria personalità, per così dire, la casa itinerante alla quale affidiamo l'immagine del nostro essere sulla strada. Altri obietteranno che si tratta di un mezzo di trasporto, punto e basta. Ma probabilmente non staranno leggendo questa recensione.

Nei tunnel l'audio si arricchisce di riverbero e le luci scintillano qua e là dappertutto: bello!



SUSSURRAMI IL TUO ROMBO

L'idea di fare un videogioco in cui si possono guidare le dream car più spettacolari del mondo è fin troppo geniale nella sua semplicità. Ricordo ancora le mie prime partite a Test Drive sul C64, un gioco che pur nella sua grafica rozza e nella sua giocabilità non certo esorbitante riusciva comunque a trasmettermi il brivido e l'emozione di condurre una Porsche 911 su una strada di montagna (detta così sembra una scena patetica, lo so, ma tant'è). L'apoteosi vera e propria arrivò con il suo seguito, su Amiga, e di lì in poi fu solo questione di tempo prima che i giochi di guida con licenze multiple spuntassero con la stessa rapidità con cui il Gaburri è solito agguantare il suo maritozzo quotidiano (e siamo in prossimità della barriera del suono). La Electronic Arts volle dire la sua, come sempre, e lo fece inaugurando la serie Need for Speed, che consta ora di ben quattro capitoli (per via della presenza di Need for Speed 2 Special Edition).

La parola d'ordine è arcade, velocità da brivido e una collezione di macchine che fa concorrenza al garage del Sultano del Brunei. La caratteristica distintiva della serie è comunque sempre stata la possibilità di guidare questi missili nel normale flusso del traffico, ancorché su strade simili a piste di go-kart, ma con la polizia sempre alle calcagna. Con questo terzo capitolo, però, siamo andati ben oltre: il sottotitolo è infatti Hot Pursuit, e sta a indicare che la fuga (o la caccia) con la Maria Vergine ("polizia" in termini Bukowskiani) è

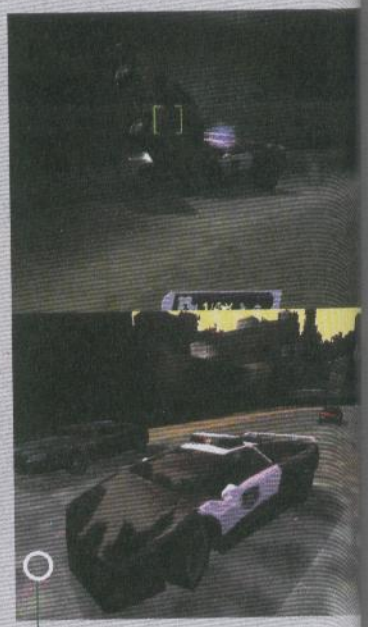
Oggi niente latte, il camion della Centrale l'abbiamo preso noi...

Menu estremamente curati, miriadi di opzioni e un sacco di roba da vedere, con anche il parlato di supporto: ecco la descrizione di uno dei circuiti, curva per curva.

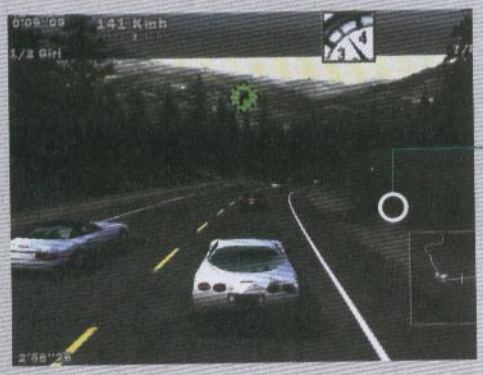
I TRUCCHI DEL MESTIERE

Una delle maggiori innovazioni grafiche presenti in NFS3 è senza dubbio ciò che nel gioco viene definito "cromatura", ovvero la rifrazione della luce e degli oggetti circostanti sulla carrozzeria delle macchine; il realismo che dona alle auto (specie nelle colorazione argentee) è eccezionale. I programmatori definiscono il tutto come "calcolato in tempo reale", anche se l'unica cosa effettivamente calcolata è la sorgente di luce; per quanto concerne la rifrazione dello scenario, si tratta solo di uno sporco trucco. Sarebbe interessante svelare i mille raggiri che gli sviluppatori utilizzano per dare ai giochi il look scintillante e sofisticato cui ormai siamo abituati, ma per ora mi limito a questo particolare accorgimento, peraltro già visto più volte anche al di fuori del nostro settore (Gran Turismo, anyone?). In pratica l'obiettivo è quello di indurre il giocatore a credere che la macchina stia effettivamente riflettendo ciò che le sta intorno; è anche vero, però, che la varietà di un determinato tracciato è piuttosto limitata, quindi non si fa altro che copiare una parte dello scenario, oppure disegnare una bitmap abbastanza rappresentativa, per poi

"mapparla" sulla carrozzeria utilizzando come base una forma sferica rotante. In questo modo l'ambiente circostante sarà riflesso (per finta) sulla vettura e ruoterà correttamente allorché essa effettui delle curve, armonizzandosi poi con le variazioni di luce (vere, oppure semplicemente precalcolate in base alla direzione assoluta in cui la macchina è rivolta). Nel succitato Gran Turismo, per via della bassa risoluzione della PlayStation, la cosa era piuttosto semplice da eseguire, anche perché sulle auto non si distinguevano forme precise. In NFS3, invece, si può distintamente notare che tipo di oggetti la macchina stia riflettendo (alberi, palazzi), anche se è stato commesso il non banale errore di effettuare una semplice rotazione sferica e non un aggiornamento continuo durante la guida in rettilineo: in altre parole, la riflessione è statica se andate dritti, mentre ruota correttamente soltanto in curva (o nei cambi di prospettiva). Fare diversamente avrebbe richiesto un'eccessiva potenza di calcolo. Perché tutto ciò avvenga in tempo reale, invece, forse non basta nemmeno una workstation Silicon Graphics. Finché la presa in giro riesce così bene, però, saremo felici di essere raggirati...



Ecco il nostro intrepido paladino della legge impegnato a riportare sulla retta via i manigoldi, con tutta la flemma e la garbata sensibilità per cui è famoso...



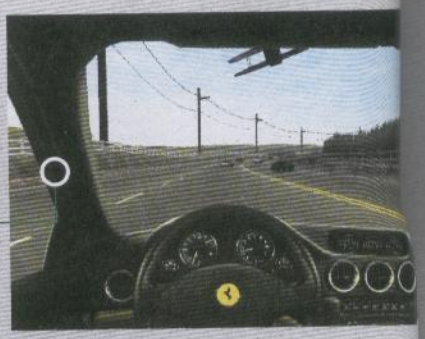
Se vi serve, c'è pure il navigatore (grafico e parlato) che vi preannuncia con grande entusiasmo la curva seguente...

addirittura assurta a modalità di gioco vera e propria. In Need for Speed III potete infatti vestire i panni della legge e dare la caccia ad alcuni malandrini che fanno quello che farebbe chiunque a bordo di una Ferrari, oppure prendervi voi la Ferrari (o la Jaguar o la Mercedes o la... c'è un box apposta per tutto ciò) e far vedere dove si nascondono i cavalli, cercando di farla franca in barba agli sbirri. È solo una delle modalità di gioco, ma è l'unica del tutto nuova ed è arricchita da una ricca serie di commenti parlati in sottofondo che altro non sono se non le comunicazioni via radio tra i poliziotti e la centrale: cose del tipo "All'inseguimento di una Diablo nera, nei pressi della Downtown Elevated", "10-4 Unità 26, procedete", oppure "Centrale, qui unità 51, richiedo l'autorizzazione a posizionare un blocco stradale", e via così a raffica. Tutto questo mentre voi sfrecciate per le strade, sia che si tratti della "vostra" voce, sia che stiate semplicemente spiando e intercettando per salvarvi la pelle. Coinvolgente ai massimi livelli, specie per via del fatto che se scegliete di stare dalla parte dei buoni, potete prendervi una Corvette o una Diablo con tanto di lampeggianti blu e rossi e inseguire i rei mentecatti cercando di fermarli con ogni mezzo, incluso (e anzi consigliato) il plateale incidente con rotazioni multiple nell'aere. Ma non è tutto qui, anzi: sono sempre lì le già note modalità di gioco, ovvero corsa singola, torneo e knockout (l'ultimo che arriva è fuori), oltre al time attack con possibilità di ghost car e al gioco multiplayer (c'è lo split screen, oltre a Internet).

La 550 Maranello è semplicemente .... Semplicemente ... una Ferrari (e scusate se è poco)!

IL GATTO COI GUANTI NON ACCHIAPPA TOPI

Se volete vincere, dovete correre. In Need for Speed III non ci sono calcoli o strategie, bisogna solo mettere il proprio cofano davanti a



La visuale interna non è più tabù nemmeno con la 3Dfx: i cockpit sono di una fedeltà disarmante.

La pioggia "sbatte" contro lo schermo così come la neve, in un bellissimo effetto già noto a chi ha provato NFS2SE.

LE PREFERITE DAI BENZINAI

E io mi lamento di quanto consuma la mia Honda, figuratevi voi se potessi avere per le mani uno di questi missili da 300 all'ora e due chilometri con un litro. Eccovi, comunque, l'immancabile rassegna dei bolidi presenti nel gioco. Inizialmente sono dieci, poi vincendo nelle varie modalità potete conquistare prima la Mercedes CLK GTR, poi la Diablo Pursuit, quindi la Jaguar XJR15, infine la famigerata El Nino, che può vantare i massimi valori in tutte le specifiche di guida (accelerazione, velocità, maneggevolezza). Le auto in versione "Pursuit", ovvero da poliziotti, sono quindi tre: la Corvette, al Diablo e la stessa El Nino (che è quindi doppia). Le macchine da corsa vere e proprie, invece, sono due: la succitata CLK GTR e la Jaguar XR15. Ma eccole tutte...

FERRARI 355 F1 SPIDER
Personalmente non impazzisco per questa macchina, anche perché secondo me la Ferrari che mette in ombra tutte le altre è la 456, troppo "elegante" per un gioco di guida così sfrenato. Comunque il look della 355 è sufficientemente aggressivo e la sua linea rispetta in pieno la grande tradizione Ferrari. D'obbligo il Rosso Corsa.
RESA GRAFICA: 8
GUIDA: 8

FERRARI 550 MARANELLO
Bellissima quanto inarrivabile, al 550 segna lo spartiacque tra la linea Ferrari super-sportiva e quella elegante, unendo a un look signorile la mostruosa potenza del suo ruggente dodici cilindri. Grazie alle sue forme, e specie nella colorazione argentea, è forse la macchina con la miglior resa grafica di tutte quelle presenti.
RESA GRAFICA: 10
GUIDA: 9

JAGUAR XK8
Le Jaguar sono da sempre sinonimo di sportività e classe, e questa X8R propone tutti i crismi della filosofia del leggendario costruttore inglese. Poi, se volete la mia opinione, avere una macchina così veloce e aggraziata, ma anche cabrio per i giorni di sole, è il massimo.
RESA GRAFICA: 7
GUIDA: 7

JAGUAR XJR15
Se volete sentire il clima della 24 Ore di Le Mans, ecco il giocattolino che fa al caso vostro. Come la CLK, questa Jaguar è una vera e propria macchina da corsa e, quindi, le sue caratteristiche di guida sono ottime, anche in virtù della straordinaria potenza.
RESA GRAFICA: 8
GUIDA: 9

MERCEDES SL600
Forse la meno "dream" tra le dream car del gioco, la SL600 rappresenta il massimo della linea sportiva Mercedes pur conservando la comodità e l'estetica delle serie "classiche". Anche in questo caso abbiamo a che fare con un modello cabrio, che come tutti gli altri nel gioco appare sempre a capote alzata.
RESA GRAFICA: 6
GUIDA: 8

MERCEDES CLK GTR
Ed ecco l'altra "corsaiola" del gruppo, un missile capace di superare con facilità i trecento all'ora pur rimanendo salda al terreno e ben manovrabile. La forma è senza dubbio più aggressiva di quella della Jaguar, anche se si sente la mancanza dei vari sponsor...

LAMBORGHINI DIABLO SV
Che dire della Diablo? Lo showcase presente nel gioco ci rivela che con guidando questa macchina bisogna prepararsi a essere "sempre al centro dell'attenzione"; beh, non credo che esista status symbol più prorompente di questa macchina, capace di attirare ogni sguardo e consumare i rullini delle macchine fotografiche.
RESA GRAFICA: 10
GUIDA: 8

LAMBORGHINI COUNTACH
La mai dimenticata Countach conserva ancora oggi un look moderno e dinamico, pur pagando alla Diablo una maggiore rotondità e degli interni di ben altro livello. La leggendaria apertura ad ali di gabbiano delle portiere ha fatto sognare molti, meno sono invece i fortunati che possono annoverare questo gioiello nel loro parco macchine.
RESA GRAFICA: 9
GUIDA: 9

CHEVROLET CORVETTE
Tipicamente americana, la Corvette è ormai quasi un'istituzione, come le Porsche; da trent'anni questo modello rappresenta la summa della produzione Chevrolet e, assieme alla Viper, è l'auto di produzione americana più frequentemente annoverata nel gotha della produzione automobilistica sportiva mondiale.
RESA GRAFICA: 6
GUIDA: 8

ITALDESIGN SCIGHERA
Sarò sincero: la Scighera è veramente brutta. Trattasi di un prototipo di produzione Alfa Romeo, con delle linee che ammiccano in modo evidente alla classica tradizione della casa milanese. Purtroppo il risultato è un po' goffo e decisamente troppo estremo...
RESA GRAFICA: 5
GUIDA: 9

ASTON MARTIN DB7
La blasonata Aston Martin si è data una bella ripassata e ha sfoderato questo pezzo da collezione, offerto anche in versione cabrio. Nella realtà è una trazione posteriore pesante e impegnativa, nel gioco va che è una meraviglia e pennella le curve, probabilmente per bilanciare la sua scarsa potenza.
RESA GRAFICA: 8
GUIDA: 10

EL NINO
Questa macchina dovrebbe essere di fantasia, in realtà basta guardarla per capire che si tratta di un modello fortemente ispirato alla Chrysler Concept Car. Quasi illegale, dato che offre il meglio in tutte i valori tecnici, eccetto la guidabilità inevitabilmente compromessa dall'esorbitante potenza.
RESA GRAFICA: 7
GUIDA: 9

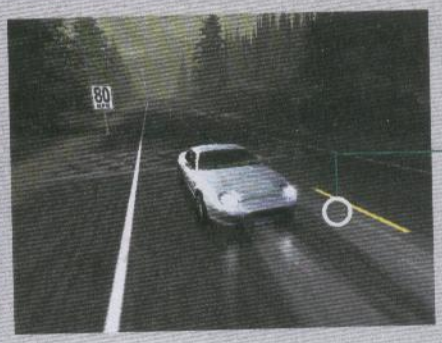
PURSUIT CARS

Beh, se la polizia stradale avesse a disposizione questi modelli, state sicuri che sarebbe la fine di tutti gli inseguimenti in macchina. A vedere quello che succede nei film americani, però, con le auto della polizia che si sfracellano di qua e di là come mosche, forse il trucco verrebbe a costare un po' troppo alle varie amministrazioni locali. Comunque sia guidare una Diablo a 290 orari e sentirsi pure dalla parte della legge è un'esperienza irrinunciabile.

NEXT

tutti gli altri. Il modello fisico non è di certo complesso, le modifiche all'assetto della vettura ci sono, ma potete tranquillamente dimenticarvele, tutti gli sforzi sono stati concentrati nel rendere il gioco assolutamente straordinario nella grafica e nel divertimento. L'engine è presumibilmente una versione evoluta di quello già visto in NFS2SE, e si muove con grande fluidità, praticamente senza incertezze (posto che si selezioni correttamente il clipping) e in maniera fluida (con la 3Dfx) persino su computer non velocissimi. L'apparenza estetica del gioco è comunque ben superiore a quella dei suoi predecessori, con circuiti più ricchi e dettagliati e, soprattutto, con macchine renderizzate allo stato dell'arte e impreziosite da uno straordinario effetto-cromatura che le rende luccicose e scintillanti, come devono essere. Ma il piatto forte ha un contorno più che all'altezza, nella forma di menu curati e intuitivi, di musiche veramente cinebrivido e di tutta una serie di opzioni e materiale di contorno che rendono Need for Speed davvero sterminato. La quantità di parametri relativi alla corsa, alla grafica, ai controlli e persino all'impostazione dell'H.U.D. (l'interfaccia di gioco) è stupefacente, anche perché NFS3 è configurabile in ogni minimo particolare. Ci sono gli aiuti alla guida, si può intervenire su ogni cavillo estetico del gioco, c'è la possibilità di gareggiare di notte o in condizioni atmosferiche avverse e, per chi vuole saperne di più, esiste una dettagliata scheda multimediale per ogni vettura. Se volete sapere tutto sulla Diablo, avete di che divertirvi per almeno cinque minuti, leggendo e ascoltando la ricca presentazione inclusa, che comprende anche una "visita" interattiva all'interno della macchina, nella forma di una sorta di foto 3D ruotabile e zoomabile (la tecnologia presumo sia quella di Quicktime VR).

La vecchia Countach (nel gioco pronunciata "kuntak", sarà giusto?) si difende ancora...



I replay sono divertenti da guardare e offrono ben dieci telecamere. È anche possibile salvarli su disco.

Le condizioni atmosferiche sono avverse, ma la grafica ci guadagna con un turbine di effetti di luce, rifrazione e chi più ne ha...

DIECI PISTE PER ME...

In realtà le piste sono otto, nove se vogliamo considerare quella bonus aggiuntiva... ma non si sa mai che il gioco non ne celi qualcuna supplementare, d'altro canto siamo tutti al corrente della familiarità dei programmatori di NFS con segreti, easter egg e cheat code. Ma già che ho detto la parola bonus, mi soffermo sul sistema di "regali" che il gioco adotta, ovvero vinci-il-torneo-che-ti-regalo-la-macchina: gareggiando e primeggiando nelle modalità torneo, knockout e hot pursuit, potete conquistarvi cinque macchine bonus e un tracciato in più, Empire City.

Quante alle piste vere e proprie, sono tutte molto lunghe e piuttosto variate, visto che si passa dalla neve al sole, dalla montagna alla città e si arriva persino sott'acqua. Non mancano tunnel, scorciatoie e ostacoli di ogni genere, senza contare quella cosa lenta e impacciata chiamata traffico. Insomma, ce n'è per tutti, e anche di più se considerate che la Electronic Arts renderà disponibili sul proprio sito auto e piste supplementari, al solo costo di un download non certo dei più brevi (nell'ordine dei 3-4 megabyte). Al momento in cui vi scrivo c'è già una macchina, la Spectre R-7 (ma non c'è verso di entrare nell'FTP della EA, accidenti). Lunga e prospera vita a NFS, dunque, e ai suoi adepti. E speriamo anche a noi.

Jacopo Prisco

Alcune inquadrature dei replay sono davvero suggestive, come questa, in cui possiamo persino scorgere le foglie secche sollevarsi al passaggio delle vetture.

PC

STAR PLAYER

Se penso a Need for Speed II SE (l'immediato predecessore di questo titolo), mi viene in mente un divertente giochino arcade con una buona scelta di macchine, circuiti carini e grafica notevole, niente di più e niente di meno. Se penso, invece, a Need for Speed III mi viene in mente uno dei più vasti e completi giochi di guida arcade di sempre, con una scelta sterminata di opzioni e modalità di gioco e con una grafica, come dicono le peggiori pubblicità, "mozzafiato". Il passo avanti è notevole e si nota sia nei miglioramenti lievi (la presenza della visuale interna in modalità 3Dfx, le ruote che girano invece di rimanere statiche) sia in quelli importanti (un engine di gioco impeccabile, tante macchine in più e la splendida modalità Hot Pursuit). La ricetta, sia ben chiaro, è sempre quella, ma gli ingredienti stavolta sono da gourmet, da palati sopraffini: NFS3 è un trionfo di velocità, divertimento e tocchi di classe, grafici e non. Non mi stancherò mai di ripetere che la modalità Hot Pursuit vale da sola il gioco, anche grazie a un parlato in Italiano finalmente degno di tal nome. Se mi rimangono delle perplessità, sono sostanzialmente due: il modello dinamico delle vetture, in senso lato, e l'intelligenza artificiale. Quest'ultima è indubbiamente grezza: i piloti controllati dalla CPU, al livello facile, sono a malapena capaci di superarvi, effettuano errori plateali e grossolani (specie quando piove) e in generale non è che facciano proprio venire la pelle d'oca per la loro astuzia; al livello difficile sono invece dannatamente veloci e precisi, null'altro. Il modello fisico, dal canto suo, nonostante risponda correttamente alle modifiche dell'assetto vettura e agli aiuti alla guida, è piuttosto semplicistico, specie nella differente caratterizzazione delle varie vetture: l'equazione seguita è macchina veloce=minore controllo, macchina lenta=maggiore controllo. In pratica, tanto più la vettura che scegliete è potente (quelle di classe A), tanto più difficile sarà tenerla in strada alle alte velocità. Nella vita reale le cose non sono così semplici e trovo abbastanza scocciante il fatto che, ad esempio, una macchina come la Aston Martin DB7 Coupè (una delle più lente del gioco) si controlli che è una meraviglia, mentre in realtà è un nervoso carrozzone da 1500 chili a trazione posteriore, mentre una specie di Formula 1 carenata come la Diablo SV risulti incredibilmente "ballerina" al limite. In più, in occasione delle collisioni fra le vetture, queste tendono ad "appiccicarsi" trascinandosi alla deriva, cosa che rallenta il vostro ritorno in pista (comunque attuabile con la pressione di un tasto, ma è un po' barare) e può dar luogo a una certa frustrazione. Allo stesso modo, la mancanza di uno studio dinamico accurato per la gestione del comportamento delle singole parti di una vettura, come ad esempio le sospensioni, rende talvolta poco realistica la resa grafica dell'auto in occasione dei salti e degli atterraggi e provoca quel fastidioso effetto che fa sembrare la macchina come "sospesa" sulla pista, anche se soltanto nei replay. E per finire la rassegna, le macchine non si deformano in alcun modo, anche in caso di impatti violenti, per volere dei costruttori che non desiderano vedere sfigurate le proprie creazioni. Non spaventatevi per questo sbrodolo di accuse, è che il resto è praticamente perfetto e quindi mi sono concentrato sui punti deboli: certo si tratta di particolari che rivestono un'importanza secondaria data la natura "leggera" del gioco, ma che tolgono un po' di quel realismo che avrebbe fatto di NFS3 un capolavoro vero e proprio.
Resta il fatto che ce la si spassa alla grande e non serve neppure un computer placcato oro; se poi avete l'accesso a Internet vi garantite anche le auto e i circuiti supplementari (che la EA mette a vostra disposizione sul suo sito) e l'irrinunciabile possibilità di giocare in rete contro amici e parenti.

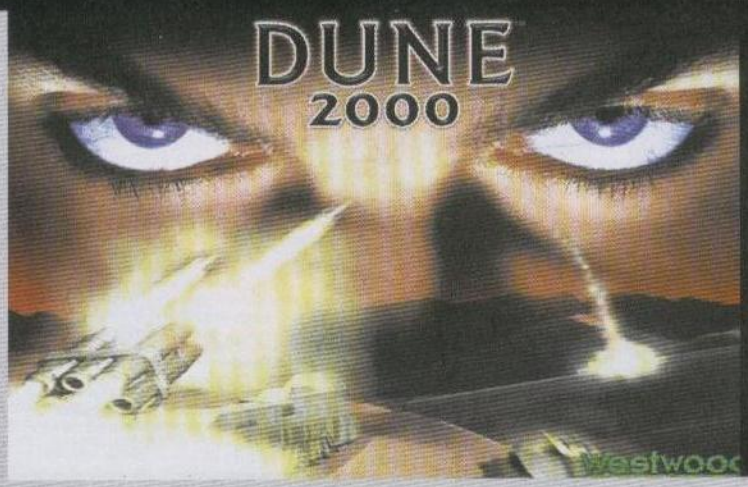
HARDWARE

Le richieste minime dicono Pentium 166 con 16MB di memoria; non è richiesta la scheda accelerata. Impensabile, comunque, far funzionare NFS3 in modalità software. Ovvio che il suo palcoscenico ideale prevede una Voodoo2 e come CPU state pure tranquilli, anche con il 166 e magari 32MB di RAM si viaggia super-fluidi al massimo dettaglio, salvo andare in leggera crisi inserendo anche la guida notturna e gli effetti atmosferici, per poi tracollare con lo split-screen (Pentium II per questo). Per andare sul velluto un P200 con la suddetta Voodoo2 dovrebbe essere l'inizio. Esiste anche la modalità Direct3D per i chipset Riva 128 e Intel i740 e per la ATI Rage Pro. Per le altre schede compatibili Direct3D il supporto è "presunto ma non garantito"; in altre parole dovrebbe funzionare ma esiste la possibilità che qualche effetto non funzioni correttamente. Sono supportate le periferiche dotate di Force Feedback e l'audio prevede persino la codifica Dolby Surround.

Presentazione
Grafica
Sonoro
Giocabilità
Longevità

TOTALE 91

ELECTRONIC ARTS\WESTWOOD STUDIOS PER PC



Il pianeta Arrakis, conosciuto anche come Dune, il pianeta Deserto. Clima: desertico. Precipitazioni: nessuna. Vegetazione: nessuna. Forme di vita indigene: vermi della sabbia e Fremen... "Tesoro, ci andiamo a fare le vacanze, che magari facciamo conoscenza con gli indigeni?" "Caro, ma per quale motivo il villaggio Valtur ha detto che ci può procurare un biglietto di sola andata?"

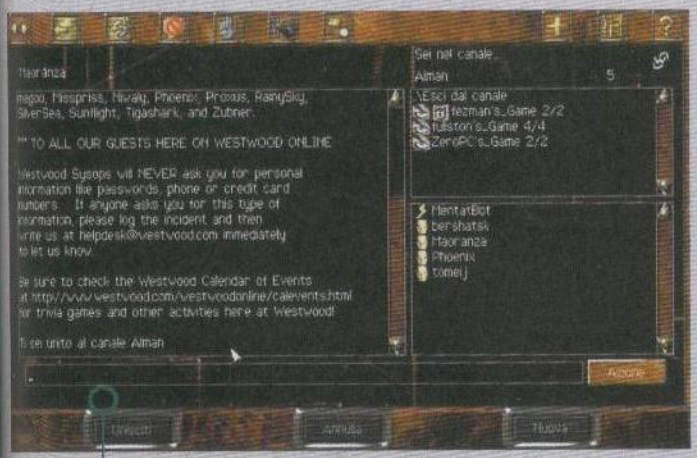
STAR PLAYER • Games machine • STAR PLAYER

Dune è un nome che associo a una moltitudine di cose e momenti.

Credo che Dune dei Cryo sia stato uno dei miei primi giochi per Amiga anche se, diciamocelo, non era proprio questo capolavoro. Ma ero rimasto talmente affascinato dalla storia, dall'atmosfera e dalla narrazione che sentii il bisogno vitale di procurarmi il libro omonimo scritto da Frank Herbert. Con mio grande piacere mi tuffai in un genere quasi completamente nuovo (se si escludono le letture obbligate di Asimov e Verne, che rappresentano la base...). Scoprii anche dell'esistenza del film, essendo io un fanatico di Sting in tutte le sue forme, e lo vidi, rimanendo assolutamente sconcertato dalla banalità della realizzazione (vedere Paul Atreides impersonato da un Kyle McLachlan evidentemente alle prime armi, è stato uno dei miei grandi traumi infantili...) e dalla scarsezza di alcuni effetti speciali: insomma, la risposta a Guerre Stellari fu un buco clamoroso...
Ma proprio quando l'entusiasmo stava per venire meno, i Westwood Studios stupirono il mondo con Dune 2, un gioco che non aveva assolutamente nulla da spartire con il suo precedente capitolo.
Pubblicato per la allora rampante etichetta Virgin (ora caduta in disgrazia...), Dune 2 introdusse una terminologia tutt'oggi in voga: strategico in tempo reale.
Ora, a distanza di anni, i Westwood tornano alla carica forti dei successi ottenuti con i Command & Conquer prima e con i Red Alert dopo, festeggiando i sei anni dalla prima pubblicazione di Dune 2 con un sequel che in fondo non è un sequel. Dune 2000 infatti, non è il seguito di Dune 2, bensì una riedizione che ben poco si discosta dal titolo originale.
Ma di questo parlerò nel commento, che è fatto apposta...
L'universo in cui è ambientato Dune è mistico e pericoloso: tutto ruota intorno alla Spezia, una sostanza in

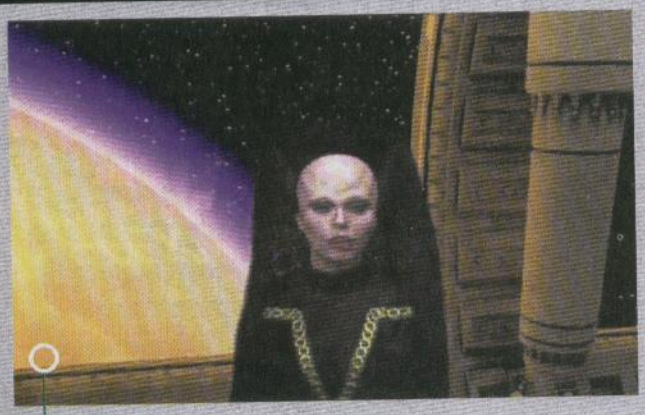
L'officina (la struttura grigia al centro dell'avamposto) consente di riparare qualsiasi vostro veicolo danneggiato a prezzo modico. Via, sempre meglio che comprarlo nuovo...

Una simpatica invasione Harkonnen all'interno di un avamposto Ordos poco difeso: tagliando l'elettricità si sarà fatta gran parte del lavoro...



La sala di chat di Dune 2000 su Westwood Online. Qui si può parlare con tutti i partecipanti e imbastire delle partite su sul server.

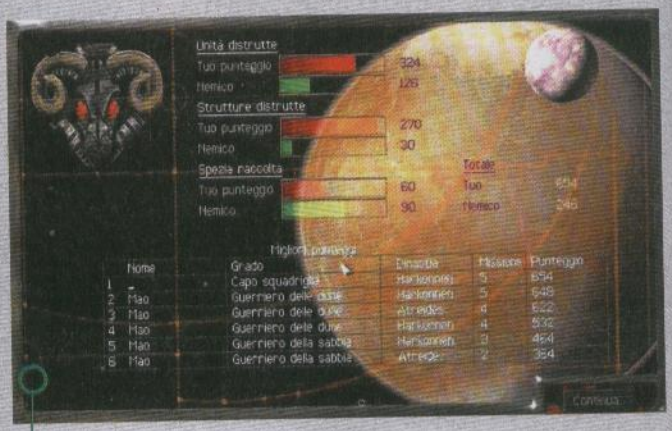
Una foto con un conflitto tra Harkonnen e Atreides in mezzo alle dune sabbiose. I nemici stanno scaricando delle unità di terra con l'aiuto dell'ala-trasporto, mezzo comune a tutte e tre le casate. Sulla destra, potete notare il tab SPAZIOPORT, che vuol dire che siamo in grado di acquistare unità a prezzi variabili dai contrabbandieri Fremen.



Un membro della sorellanza di Bene Gesserit, nonché aiutante dell'Imperatore.

Se verrete sconfitti, l'emblema della vostra casata sarà un simpatico spuntino per un verme della sabbia.

L'ingegnere è in grado di catturare gli edifici. La differenza con Red Alert è che per fare conquistare un edificio a questa unità non c'è bisogno di danneggiarlo in alcun modo...



Al termine di ogni missione viene visualizzato un consuntivo nel quel viene riassunto in cifre l'andamento della battaglia. Il sistema di punteggio è lo stesso utilizzato per la assegnazione delle posizioni nella ladder del Westwood Chat.

L'EVOLUZIONE DELLA RETE

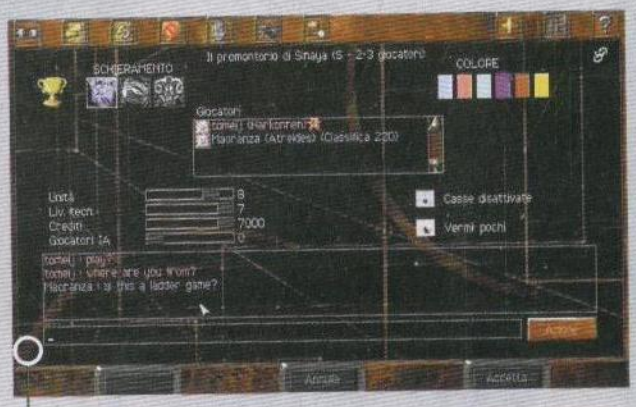
Ricordo ancora con un velo di nostalgia il freddo inverno di due anni fa. Qui a Milano, nel mese di dicembre, era anche venuta una abbondante nevicata, nevicata che associo inevitabilmente a dei momenti non proprio felici della mia vita. Ma quel dicembre (e sicuramente anche i mesi seguenti...), lo porterò sempre nel cuore anche per un altro motivo: l'avvento di Red Alert.
Internet non aveva ancora raggiunto il livello di espansione odierna, ma i Westwood stupirono tutti pubblicando un gioco che supportava sin da subito la possibilità di confrontarsi in Rete contro altri giocatori umani, il famosissimo client Westwood Chat, ribattezzato più sinteticamente WChat. Il gioco sarebbe rimasto forse fine a sé stesso ma fiorirono come funghi dei siti Web non ufficiali, il più famoso dei quali si chiamava e si chiama tuttora Case's Ladder, dedicati esclusivamente al mantenimento di classifiche dei giocatori migliori. Il sistema per segnalare vittorie e sconfitte, però, non era diretto e il giocatore perdente (previamente iscritto alla classifica), doveva segnalare il grado del suo fallimento attraverso la compilazione di un form online, scrivendo da chi era stato battuto. Questo sistema, sebbene abbastanza incontrollabile (la mia parola contro la tua), ha contribuito notevolmente ad aumentare il successo di Red Alert, già di per sé un piccolo capolavoro di strategia in tempo reale anche nella modalità singolo giocatore.
Intanto è uscito Starcraft e la Blizzard ha fatto decisamente la sua fortuna, mettendo a disposizione dei propri utenti dei server potentissimi in grado di mantenere la connessione veloce e soprattutto di non permettere ai giocatori di utilizzare i trucchi che penalizzarono il successo del precedente Diablo, primo titolo in assoluto a essere dotato di un server dedicato e completamente gratuito per il multiplayer su Internet. Inoltre, il passo successivo della Blizzard è stato quello di implementare una classifica online immediata, aggiornata automaticamente al termine di ogni partita.
Con Dune 2000, i Westwood hanno pensato di aggiustare il tiro del Westwood Chat e, visto l'enorme successo riscosso dalla formula di Starcraft della Blizzard, hanno ben pensato di emularlo in qualche modo concependo e realizzando Westwood Online. La bella notizia è che Westwood Online è completamente integrato in Dune2000 e non è un client esterno, il che alleggerisce notevolmente il lavoro della CPU e della RAM.
La cattiva notizia invece è che, per il momento (e sto scrivendo questo box a due giorni dell'uscita del titolo sugli scaffali nostrani, due giorni passati intensamente a cavalcare l'ebbrezza della ritrovata gioia del multiplayer su Internet), Westwood Online è terribilmente lento, anche con una connessione a 48000 Baud Rate. All'inizio credevo fosse dovuto al mio ISP (Internet Service Provider... NdSS), ma ho riscontrato che il problema del lag è comune ai giocatori di tutto il mondo. I Westwood comunque giurano e spergiurano che rilasceranno quanto prima un patch per velocizzare il tutto.
Ma vediamo nel dettaglio il funzionamento di questo Westwood Online che sarà ovviamente anche la base sulla quale si svilupperà l'imminente Tiberian Sun (imminente per modo di dire...).
Prima di tutto bisogna registrarsi compilando l'apposito form online, scegliere il proprio nick di battaglia e via dicendo. Pochi secondi dopo avere immesso questi dati, il server di Westwood Online spedirà al vostro indirizzo di posta elettronica una password per il primo collegamento.
Una volta connessi a WO, vi ritroverete automaticamente nelle Sale di Dune 2000 e vi verranno visualizzati i messaggi di benvenuto e comunicazioni importanti che, come utenti, dovrete conoscere. Nella finestra in basso a destra apparirà una finestra con l'elenco di tutti i partecipanti al canale attivo e, se avranno già disputato delle partite per la classifica, la loro posizione tra parentesi. Potrete scegliere di parlare liberamente o in privato come un normale canale IRC, unirvi a una partita già esistente (segnalata nel quadrato in alto a destra), oppure crearne un'altra. Nella creazione di una partita si può, prima di tutto, stabilire se è valida o no per la classifica: nel secondo caso, il numero di partecipanti è ristretto a due; mentre se si tratta di una amichevole si può giocare anche in quattro cooperativamente o contro l'intelligenza artificiale. Che dire quindi, ci si vede sul Westwood Chat (il mio nick, lo riconoscerete di sicuro...).

grado di donare poteri che vanno ben aldilà dei meri guadagni economici. Alcune confraternite, come la Sorellanza di Bene Gesserit, utilizza la Spezia per avere delle visioni e vedere il futuro. Inoltre, senza Spezia, non è possibile effettuare viaggi intergalattici.
L'unico luogo dove si può trovare la Spezia Melange è il pianeta Arrakis, e l'Imperatore di tutto il conosciuto, Padishah Frederick IV, vede in pericolo il suo dominio: senza la Spezia infatti lui non avrebbe il potere, e la preziosa sostanza è minacciata dall'avvento di tre rampanti casate provenienti dai più disparati angoli dello spazio. Da questa minaccia nasce l'esigenza di ripristinare l'ordine su Arrakis e per questo motivo l'Imperatore si è visto costretto a promettere fama, gloria e denaro alla casata che sarà in grado di dominare il pianeta, spazzando via le altre due. Harkonnen, Ordos e Atreides si stanno spostando in massa verso Arrakis con un solo, unico obiettivo: trionfare e diventare padroni del pianeta oltre che alleati delle forze Imperiali per il dominio nella galassia. Ma siamo sicuri che lo scopo dichiarato di tutti sia vero? Questo non ve lo posso dire e se non avete letto il libro, non vi guasto la sorpresa...
Il vostro scopo, se non doveste averlo ancora capito, è prendere il controllo di una delle tre casate e guidarla alla conquista del pianeta Arrakis: potrete scegliere tra Ordos (dei quali si sa ben poco), Atreides (provenienti dal pianeta Caladan, i più nobili e valorosi guerrieri della galassia) e Harkonnen (dal pianeta Giedi Prime, violenti e sanguinari). Ogni casata ha il proprio leader carismatico e un Mentat, una sorta

di consigliere di corte. Proprio quest'ultimo sarà colui il quale vi istruirà sulle varie missioni che dovrete affrontare e vi accompagnerà fino alla fine della vostra avventura.
Come già detto in precedenza, Dune 2000 ricalca fedelmente le tracce di Dune 2, pertanto anche le unità e le costruzioni sono le stesse. Poiché suppongo che il 99% di voi abbia giocato almeno una volta nella sua vita a Command & Conquer o uno dei due Warcraft, mi sembra del tutto inutile sprecare dello spazio per descrivere la struttura di gioco che è sostanzialmente uguale: in sintesi, bisognerà raccogliere Spezia che viene convertita in Solaris (la moneta dell'universo di Dune) e, nella stragrande maggioranza dei casi, si dovrà distruggere l'avversario in tutte le sue forme, anche se alcune volte basterà semplicemente abbattere un edificio o resistere per un tot di minuti agli attacchi avversari.
Le missioni delle tre casate sono tutte più o meno simili, anche se affrontando il gioco con gli Atreides, per fare un esempio, si potrà contare sull'apporto degli autoctoni di Arrakis, i Fremen, mentre nel caso si decida di guidare gli Harkonnen si avrà praticamente contro tutto e tutti.
Su Arrakis avrete a che fare anche con le truppe Imperiali, i famigerati Sardukar, soldati perfetti che si schiereranno sempre dalla parte del più debole, generalmente a un passo dalla sconfitta totale (visto e considerato che i piani dell'Imperatore sono quelli di fare annientare le casate tra loro e riportare la tranquillità su Arrakis...). E come dimenticarsi dei vermi della sabbia? Impossibile, visto che sono il pericolo numero uno di Arrakis: questi infatti strisciano sotto la sabbia e operano dove c'è molto rumore (in genere dove ci sono mietitrici intente nella raccolta di Spezia), ingurgitando tutto ciò che capita loro a tiro, indipendentemente dal fatto che siano Harkonnen, Ordos, Atreides, Sardukar o Fremen...
Che dire d'altro? Ah, ricordatevi gli occhiali da sole!

Andrea "Mentat" Della Calce

E questa cos'è? Ma che domande, la schermata di selezione della casata (premio didascalia intelligente 1998/99)!



L'impostazione di una partita è abbastanza semplice: si crea o ci si unisce a una partita già esistente, dopodiché si decidono insieme i parametri di gioco, dalla mappa alla presenza di vermi, ai colori della fazione...

Il Mentat degli Harkonnen non è nient'altro che un cadavere animato. Bruttino, eh?

Se deciderete di prendere il controllo degli Atreides vi capiterà, come in questo caso, di ritrovarvi addirittura a salvare la pelle agli autoctoni di Arrakis, i Fremen, soliti abitare in caverne come questa...

La foto non è chiarissima ma se vi impegnate potete scorgere gli ornitotteri Atreides bombardare il piccolo avamposto Harkonnen. Un secondo passaggio dei mezzi volanti e resterà solo terra bruciata...

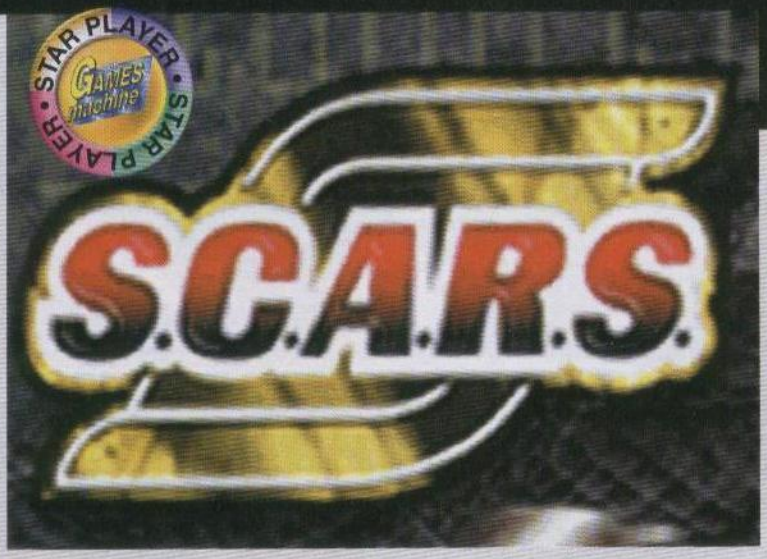
PC

La domanda che è sorta spontanea al momento dell'annuncio di Dune 2000 è stata: a chi potrebbe interessare? La risposta è subito saltata fuori dopo una prima sessione intensiva durata qualche ora.
Insomma, Dune 2000 non offre nulla di innovativo, ma riesce a catturare il sapore del gioco che ha avviato una dinastia di cloni più o meno riusciti. Una celebrazione del mito, per fare rivivere ai vecchi (esagera... NdSS) le emozioni di una volta e assaporare ai nuovi la bellezza del capostipite di un genere.
Dune 2000 non offre davvero nulla di innovativo, nemmeno sotto il profilo dell'engine che, almeno in teoria, doveva essere lo stesso di Red Alert. Ho volutamente usato il "doveva" perché effettivamente il motore è cambiato, sebbene graficamente non ci siano accorgimenti tali da potere giustificare una lentezza e una pesantezza abbastanza fastidiosa sui computer di fascia medio-bassa. Ebbene sì, ho ancora un Pentium 133 (ancora per poco però...), ma non riesco a spiegarmi il motivo di una tale pesantezza. I Westwood comunque devono essersi accorti di qualche falla nel codice e per questo motivo hanno implementato l'opzione per portare la grafica da 16 a 8 Bit (anche per velocizzare il gioco su Internet...). Che voto dare quindi a un titolo del genere? Sono combattuto, sinceramente... Il cuore dice di premiarlo ma il raziocinio avverte che fondamentalmente può trattarsi di una semplice operazione di marketing e di conquista di una fetta di mercato importante in attesa della pubblicazione di Tiberian Sun, che dovrebbe rappresentare la parola finale sul genere degli strategici in tempo reale (a 2D, però, perché con quelli 3D sarà tutta un'altra storia... NdSS); e poi non è che ve lo regalino solo perché è la riedizione di un vecchio titolo. Facciamo così: io gli do un bel 90%, vuoi perché strategicamente è molto ben realizzato, vuoi perché le missioni sono tante e perché è basato su una delle serie fantascientifiche più affascinanti di tutti i tempi. Ma siete avvertiti: Dune 2000 è un tributo, nulla di più, anche se c'è da dire che è uno strategico dannatamente intrigante, divertente e impegnativo. Comunque consigliato.

HARDWARE

Dune 2000 non ha bisogno di un computer ninja per potere girare in beltade, ma nemmeno basta un P133 se si vuole usare la grafica a 16 Bit. Un problema abbastanza fastidioso che ho riscontrato, però, è quello della scheda video. Io possiedo una Stealth 3D e una Monster, ma il gioco si è rifiutato di partire correttamente finché non ho creato una shortcut con una linea di comando apposita per impedire sfarfallamenti che si verificavano puntualmente a ogni lancio. Per giocare su Internet è necessario avere almeno un modem a 33.6 K

END



Se POD era stato un gioco PODeroso, SCARS sarà un gioco SCARSo?

Mah, forse questo è l'immagine più insignificante di tutta la recensione... fate un po' voi.

Mah, chi lo sa? Una cosa è certa: sono le 0.41 di martedì 20 ottobre, ed entro la mattinata dovrò consegnare questa recensione completa di didascalie e tutto il resto... mi aspetta una nottata in bianco, ma si sa...per farvi felici (e non incorrere nelle ire del buon Silvestri!) si fa questo e altro. Non ho fatto in tempo a terminare di scrivere la preview di PowerSlide che, come d'incanto, mi è comparso nel lettore CD *questo SCARS, ultimo nato di* mamma *Ubi Soft* e pretendente a scalzare il trono del già citato POD. Se avete già dato un'occhiata a quanto ho scritto a proposito di PowerSlide, vi sarete resi conto di quanto il sottoscritto apprezzi tutt'oggi quel bel pezzo di software che fu il gioco in questione (POD, s'intende!). Come gioco di corse arcade, personalmente lo ritengo ancora in grado di battere la pur agguerrita concorrenza di altri prodotti di più recente pubblicazione, quali, ad esempio, Motorhead e Ultim@te Race Pro.

SCARS ricalca un pochino le orme del suo predecessore, raffinandone il motore grafico e aggiungendo alcuni tocchi che ne fanno un titolo al passo coi tempi.
Una volta terminata l'installazione, è ora di decidere quale versione è più adeguata al nostro hardware: quella per Direct3D, oppure quella per le librerie GLIDE. Come dite? Non avete una scheda accelerata? Bene... fermate pure la lettura e dedicatevi a qualche altro articolo, visto che, senza di essa, il gioco vi fa una bella pernacchia e vi invita a *rompere il porcellino per procurarvene una. Per inciso, vi* dico subito che SCARS (abbreviazione di "Senza Carisma Anche il Raffo Scompare") richiede necessariamente le DirectX 6, pertanto, se non avete ancora provveduto ad upgradare il tutto, è giunta l'ora di farlo. Pronti, via, e parte un bel filmatino di presentazione in cui potete farvi subito un'idea su quanto sta per aspettarvi una volta preso in mano il joystick. Toh, sorpresa! Tra le lingue supportate esiste anche l'italiano (che, solitamente, è ritenuto dagli sviluppatori al pari dello zwaili o di qualche strano idioma del centro Asia). Zitto zitto, più che altro per non svegliare la mia tipa che se la dorme beata, mi inoltro nei numerosi menu e sottomenu che ci permettono di configurare tutto il configurabile, compresa l'attivazione del Force Feedback. Il primo passo è quello di scegliere se correre una gara a tempo, oppure buttarsi direttamente nella competizione, partecipando al primo campionato disponibile. All'occhio attento, però, non sfugge una misteriosa modalità "sfida" che, al momento, non risulterà selezionabile... vedremo tra un poco il perché.
Visto che la mia capacità di autocontrollo è rinomata in tutta la redazione e dintorni, resisto *indomito alla tentazione di farmi mazzulare senza pietà nel* campionato, e prendo confidenza, attraverso la corsa a tempo, con i soli due circuiti per il momento a disposizione. Wow, ma che è? La prima impressione è quella di trovarsi davanti a un gioco per console: colori sgargianti, texture dappertutto e una piacevole musichetta che pompa in sottofondo.
Sbanda di qua, sbanda di là, mi accorgo che forse era meglio scegliere la vettura da usare non solo in base ai miei gusti estetici, ma valutando attentamente alcuni parametri che vanno a influenzare il comportamento della suddetta in pista: accelerazione, velocità, tenuta di strada, protezione e armi. Armi? Ho detto armi? Eh, già... sebbene non sia possibile ridistribuire i valori dei parametri a nostro piacimento, al contrario di POD, adesso ci si può sbizzarrire nelle più fetenti tattiche di "caccia *al tubo di scappamento" mai viste in un gioco per PC, a parte che nel* grandioso Wipeout XL. Presa coscienza di ciò, mi tuffo a capofitto nel campionato, dove ci sono altri sette avversari computerizzati che non aspettano altro che darsele di santa ragione l'un l'altro. I power-up in questione sono sparsi lungo tutto il tragitto che vi separa dalla partenza

Questo è il menu di selezione dell'auto. La griglia blu sullo sfondo ondeggia incessantemente causando notevoli mal di testa.

Una bella derapata è proprio quello che ci vuole per affrontare a dovere questa curva del circuito azteco.

Il primo posto pare a portata di mano. Peccato che quella barriera luminosa sia proprio dove devo passare. Vabbuò, rimedierò con un bel salto!

START

Toh! Due power-up e una bella barriera luminosa sullo sfondo. Ho provato in tutti i modi a salire su quel ponte, ma pare proprio che non ci sia verso.

all'arrivo. Per raccoglierli, e quindi usufruirne come meglio ci aggrada, sarà sufficiente passarci sopra con la nostra vettura. In alto a sinistra, è presente un indicatore che ci fornisce preziose informazioni su quali power-up abbiamo attivi in quel preciso momento. Visto che non esiste la possibilità di correre con un autoarticolato, ne avremo a disposizione solamente due per volta. Pertanto, prima di poterne raccogliere altri, sarà d'uopo esaurire la scorta a nostra disposizione. Naturalmente, non tutti i power-up hanno effetti di attacco, ma alcuni di essi fanno da scudo temporaneo contro le armi che vi spareranno addosso, mentre altri danno la possibilità di migliorare per qualche secondo le prestazioni della vettura, come il "turbo" che slancia il veicolo lungo la pista al doppio della velocità. Per quello che, invece, riguarda le armi, oltre ai classici missili (alcuni a ricerca automatica, altri no) che possono essere sparati sia in avanti che indietro, ci sono alcune cosucce veramente divertenti da usare. La più frequente è quella che permette di piazzare qualche curva più avanti una bella barriera luminosa nel bel mezzo del percorso. Incappare in una di queste significa perdere secondi preziosi durante i quali non è infrequente essere scalzati dai concorrenti che ci stanno seguendo. Un'altra chicca è quello che io chiamo il " mega-magnete": anche questo ha il suo effetto un po' più avanti nella pista (quindi occhio! Se male usato può rivelarsi un'arma a doppio taglio, visto che ci può incappare anche la nostra auto) e colloca un enorme calamita che blocca per qualche attimo la sfortunata vettura che ha la sventura di passare in prossimità del suo campo d'azione. Ma, senz'alcun dubbio, il power-up più divertente da usare in assoluto, è il "teschio bomba": una volta preso, parte un conto alla rovescia di 30 secondi, mentre sopra la nostra auto compare la poco rassicurante effigie di un teschio; quando si schiaccia il pulsante di sparo, il teschio comincia a palleggiarsi tra le varie auto, spostandosi sempre in quella più vicina al momento in cui l'attuale proprietario decide di "passare palla"... raggiunto lo zero... buum! Un po' come quando in spiaggia ci si lancia un gavettone pieno per vedere a chi esplode in mano. Durante i fatidici 30 secondi, succede veramente di tutto, visto che tutti i concorrenti cercano di stare ben lontani dalla macchina "teschiata", anche a costo di rallentare e cedere il passo ad altri. Pura strategia in un gioco di corse arcade? Boh, so solo che è troppo divertente! Ciascun power-up (escluso quest'ultimo) ha un effetto più o meno deciso a seconda di quanto si tiene schiacciato il pulsante di sparo: sistema semplice ma sempre efficace, no?

Il cielo è blu, sopra le nuvoleeeeee...

Come in ogni videogioco di corse che si rispetti, questa partenza è stata seguita da una bella fagiolata alla prima curva. Vai così!

Ta-dah! Lo split-screen in tutto il suo splendore. E il bello è che non serve un Pentium 3 per farlo rullare a dovere!

Questo si che vuol dire saper usare le trasparenze! Notate la sabbia che si alza come lasci intravedere la vettura. Bella lì!

I circuiti sono ambientati in diversi paesaggi, che spaziano da locazioni montane, forestali, innevate desertiche e via discorrendo, sempre mantenendo quell'aspetto di grafica da console colorata e appariscente che potete osservare nelle foto in queste pagine. Molti tracciati presentano biforcazioni o scorciatoie, anche se l'identificazione di queste la si scopre dopo ore e ore di gioco, essendo mimetizzate a regola d'arte. Oltretutto, a incasinare ancora di più le cose, le gare si possono svolgere sotto tre differenti condizioni atmosferiche: sole, pioggia e buio pesto (in quest'ultima eventualità, l'accensione dei fari rappresenta l'unica possibilità di capirci qualcosa).

Per ciascuna gara, a seconda dell'ordine di arrivo, vengono assegnati dei punti (10 al primo, 6 al secondo, 4 al terzo, e via di questo passo) con aggiunta di un punto bonus a chi avrà totalizzato il miglior giro nel corso della gara stessa. Dopo qualche ora di gioco intensivo, sono riuscito a vincere il primo campionato. Questo mi ha dato accesso alla modalità "sfida" di cui accennavo qualche riga sopra. Sebbene sia possibile partecipare ai campionati successivi senza passare attraverso di essa, la vittoria in questa modalità dà accesso ad auto più performanti e competitive, assolutamente necessarie se si vuole sperare di combinare qualcosa di buono e proseguire degnamente nel gioco. La "sfida" altro non è che una corsa contro un solo avversario computerizzato, notevolmente più aggressivo di quelli incontrati in fase di campionato. Niente vittoria, niente auto aggiuntiva (la quale, detto per inciso, altro non è che quella contro la quale si gareggia).

Questo, che potrebbe sembrare un artifizio per allungare la longevità di un titolo abbastanza longevo già di suo, in realtà dà quel pizzico di varietà a un genere che, tutto sommato, SCARSeggia (!!!) di idee nuove che vadano al di là delle semplici ghost-car e campionati di successiva difficoltà.

Di torneo in torneo, cammin facendo, si arriva ad avere un parco macchine di tutto rispetto, sempre ammesso di aver legnato ogni volta il rispettivo avversario nella "sfida". Oltre ai campionati standard, è interessante il fatto che ci si possa creare il proprio scegliendo, in un apposito menu, i tracciati che più ci aggradano (bellissimo quello nel canyon!). Così facendo, però, scordatevi di poter accedere alla "sfida", visto che questa è contemplata solo ed esclusivamente nel caso si partecipi a quelli proposti dal gioco.

Per quanto concerne la manovrabilità delle auto (non ve

Sbam! Ma dove credi di essere... al luna park?

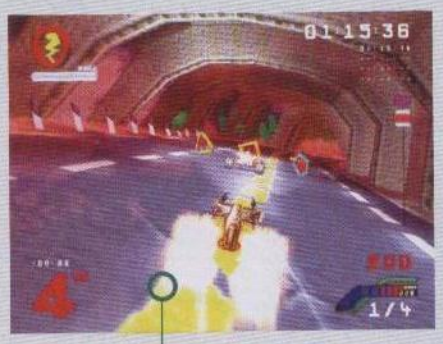
l'ho detto, ma queste sono tutte modellate sull'aspetto di animali selvatici), ho trovato alcune di esse particolarmente scivolose, così come mi era accaduto qualche giorno fa giocando a PowerSlide. Anche l'uso del freno a mano, stile tamarro di periferia, non sortisce più di tanto effetti benevoli sull'impostazione delle curve più ostiche. Fortunatamente, questo accade solamente con le prime vetture. La situazione migliora sensibilmente avanzando nel gioco, quando sarà possibile scegliere mezzi con una tenuta in curva decisamente più valida.

Tecnicamente, SCARS non fa una piega, almeno sotto certi aspetti. Bello, molto bello da vedere, anche se, in alcune situazioni incasinate, l'esuberanza cromatica mi ha reso un po' come il cieco di Sorrento; vale a dire che ci sono frangenti in cui proprio non si capisce dove vada la pista. Non ho nemmeno trovato grosse differenze nel correre con la pioggia piuttosto che con il sole. Non saprei dire se la scelta del team di sviluppo di variare le condizioni atmosferiche volesse portare a varietà in prestazioni e aderenza alla strada, fatto sta che la differenza pare puramente estetica. Le auto sono quanto di più anti-aerodinamico mi sia mai capitato di vedere, ma la corrispondenza con gli animali selvatici rende divertente la ricerca di paragoni tipo "uè... guarda quell'elefante come assomiglia al Gaburri!". La AI è stata programmata a dovere, con una curva di apprendimento forse un pelino esagerata, ma comunque non ai livelli di Gran Prix Legends (e meno male! Sarebbe stato un dramma per il mio povero joystick). Capitolo velocità. Le visuali sono tre: due esterne e una interna. Anche in questo caso devo ripetere quanto detto per PowerSlide. Le visuali esterne danno una miglior visibilità ma una minor sensazione di velocità, quella interna l'esatto contrario. Ma è così difficile trovare una sana via di mezzo?

Un paio di volte SCARS ha fatto il rognoso, piantandosi nel bel mezzo di una gara e riportandomi al desktop (con relativi imprechi e parolacce da parte del sottoscritto). Una patch che risolva la cosa è favorevolmente ben vista.

In ultimo, devo rammaricarmi della mancanza delle ormai abituali opzioni riguardanti il gioco in multiplayer, se non in modalità split-screen. Questa rulla che è un piacere anche se non siete equipaggiati con un computer ninja, a patto che la scheda che fa girare il tutto sia bollata 3Dfx (buttate un occhio qui sotto la box hardware). Dopo essere stato viziato con l'eccellente Game Service di POD (il client per giocare in rete), la delusione è stata pari a quando mia madre ha buttato via tutta la mia collezione di Topolini per sostenere la raccolta differenziata. Pazienza, sarà per la prossima volta. Intanto sono le 5.17, il sonno mi attanaglia, ma il mio lavoro non è ancora terminato. Fate i bravi e leggete il commento qua sotto.

Ivan Conte



Innescare il turbo è una vera libidine! Il tizio là davanti ha i secondi contati... ancora un po' e il podio sarà cosa fatta (sfiga permettendo!).

Ecco quella che intendo per situazione incasinata di gioco! Sulla testa pende il pericolo del "teschio bomba", mentre due simpatici amici hanno deciso di prendere la mia auto come trampolino di lancio. Ma pensa te!

Screenshot dalla visuale interna durante un giro di ricognizione. Giusto per farvi vedere che, in quanto a palette cromatica, quelli della Ubi Soft non si sono certo risparmiati.

Sono il re dei controsensi! Mi sto giusto giusto organizzando una bella gara nel deserto sotto una pioggia battente. Quello che si dice coerenza...

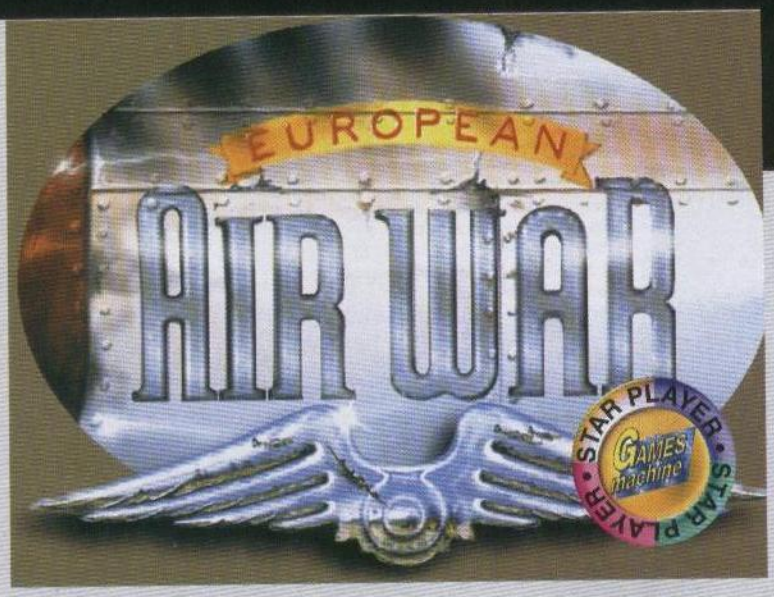
PC

Che dire! Sono stato a lungo indeciso sul voto da dare a questo SCARS. Non è facile decidere se un titolo possa oltrepassare o meno la sottile linea che divide uno Star Player da un 89, quando le sue prestazioni si collocano esattamente al confine. Senz'altro la Ubi Soft ha fatto un passo indietro rispetto a POD, perlomeno in quanto a feeling e a pompamento di adrenalina. Ciò non toglie che le novità introdotte (i vari power-up e la modalità "sfida") rendono le partite varie e divertenti da giocare. L'idea del "teschio bomba" è fenomenale, e rende certe fasi di gioco più simili a una corsa ciclistica, dove ognuno sta a vedere cosa fanno gli altri, piuttosto che a un arcade vero e proprio. La conquista delle auto aggiuntive è cosa da duri, non facile e gratificante. Ciò non toglie che alla lunga, una volta che avrete vinto tutto il vincibile, recuperate anche le auto e i circuiti segreti, SCARS potrebbe stancare anche il giocatore più accanito. Dopodiché infilerete il CD nel vostro lettore solo per sfidare qualche amico via split-screen (proprio non ho digerito la mancanza del multiplayer via Internet). Fino ad allora, comunque, il divertimento è assicurato. Massì... diamoglielo questo Star Player!

HARDWARE

Un Pentium 200MMX dotato di Voodoo di prima generazione è più che sufficiente per giocare a SCARS. L'installazione prevede 80MB su hard disk. Meglio se siete equipaggiati con 32MB di ram, comunque anche 16MB vanno più che bene. Con una scheda Direct3D invece, è cosa saggia avere un bel Pentium 2, anche non di fascia alta. Lo split-screen non riduce di granché le prestazioni, pertanto invitate pure a casa il vostro miglior amico e saccagnatelo a dovere

END



Dopo moltissimi mesi di aneddotica a lunga distanza... finalmente torna il gusto per il dogfight esagerato!

L'effetto-nuvole non è certo paragonabile a quello strepitoso di Israeli Air War: trattasi del solito filtro applicato all'immagine.

Passati i tempi di scomposta attività, finalmente la mia vita sembra essere ritornata all'interno di uno schema leggermente più ordinato, per quanto caratterizzato da una frenesia che ha dell'inverosimile. Una volta tanto non ho un motivo particolare per lamentarmi del destino, per cui il mio cervelletto finalmente sgombro da preoccupazioni di sorta ha potuto concentrarsi a tempo pieno sul lavoro (la scuola, per questa sessione, è stata lasciata da parte: se ne riparlerà a febbraio, con somma mestizia nel cuore).

Nelle mie frequenti puntate sul canale #TGM incontro sempre più lettori con la bava alla bocca per il desiderio di sfidarmi a un simulatore di volo: visto che generalmente sono sempre di fretta, ne approfitto ora per spiegare come stanno le cose. Dovete infatti sapere, o indegni adepti del Barone, che il sottoscritto vanta una certa cultura teorica, che però non viene supportata da una quantità di pratica sufficiente a spazzolare per bene alcuni maligni che si annidano fra i lettori di TGM. Nel gioco degli scacchi, i più grandi teorici non sono mai arrivati a risultati di primo piano, proprio perché la loro specializzazione era quella di analizzare le posizioni partendo dalle cosiddette aperture teoriche (cioè accettate da tutti). Per contro, uno dei più grandi campioni mondiali di tutti i tempi, il dr. Lasker, era un pessimo teorico ma dotato di un genio incredibile, che gli consentiva di sopperire alle sue lacune con dei colpi assolutamente incredibili. Tornando ai nostri simulatori di volo, il ridotto tempo a mia disposizione mi impedisce di giocare un centinaio di ore con ogni titolo, per cui attualmente posso dichiararmi "forte" solo a F-22ADF, ossia il gioco che più mi ha appassionato. Non c'è dubbio che molti di voi, pur non avendo analizzato tutti i simulatori usciti negli ultimi due anni, abbiano le capacità per mandarmi a picco ripetutamente – del resto ho sempre detto che mi reputo un campione a pochi giochi: Micromachines 3, Super Puzzle Fighter Turbo, Master of Orion 2 e Wipeout 2097. Ecco, se proprio volete fare aneddotica con il sottoscritto, allora se ne riparla con questi titoli, per il resto sono solo malignità (vualàT). Il cappello introduttivo pare a tutti gli effetti una criptica frase in "bossettiano", ma dopo aver letto e imparato a memoria il mio poderoso dizionario, non dovreste avere dubbi di sorta riguardo all'interpretazione della stessa. La lunga distanza è riferita ai combattimenti i quali, grazie alle strepitose armi che vengono installate sui velivoli dell'ultima generazione, avvengono sempre più spesso affidandosi ai sistemi di puntamento elettronici. È divertente leggere il consiglio più importante dispensato dai manuali, la perla che vi fa diventare tutti dei provetti piloti: il modo migliore per vincere i combattimenti è di colpire il nemico prima che questo vi avvisti. Facile, no? Soprattutto nel caso in cui si pilota qualsiasi cosa e ci si imbatte in un F-22. Non parliamo di come sia uno scherzo combattere contro tre velivoli contemporaneamente: come tutti sapranno, la maggioranza degli scontri si risolve nel lancio di un nugolo di missili contro lo squadrone nemico... Tornando alla realtà, diciamo che l'abilità nel combattimento consiste nella fase "di approccio da lontano", ossia di come ci si porta a una certa distanza dal nemico. Fatto sta che tutti i "vecchi" redazionali, il Silvestri in primis, dichiarano di non divertirsi più con i simulatori proprio per questo fatto (il Duspis, invece, blatera a vanvera, visto che non ha mai installato un simulatore di volo in vita sua). In realtà, si

Le eliche e il loro movimento sono riprodotte alla perfezione, come potete osservare da questa gigantografia del mio velivolo.

La didascalia è contenuta nella scritta all'interno della fotografia. (La banfa è ormai incontrollata).

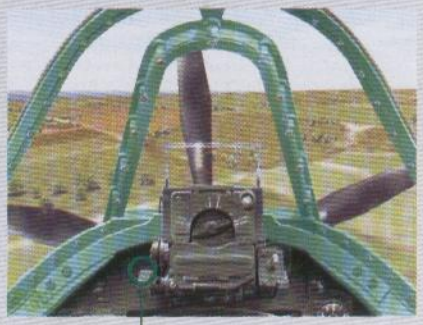
VualàT, mischia selvaggia e divertimento incredibileT.

Ecco la strumentazione dell'abitacolo, riprodotta con notevole precisione e accuratezza.

tratta più di un pretesto che altro, poiché di titoli ambientati nel passato ne sono usciti a sufficienza; se proprio non siete ancora soddisfatti, godetevi questo European Air War, un gioco che avevo notato da parecchio tempo e che si è rivelato assolutamente all'altezza delle aspettative, che adesso vedremo più in dettaglio, titolo immediato e divertente, con un motore all'avanguardia e in grado di appassionarmi non tanto per gli orpelli quanto per le missioni e per la frenesia dell'azione: è tempo di lasciare un attimo da parte i prodotti in cui bisogna ponderare ogni virata – in altre parole, viva l'istinto e il carisma allo stato puro.
Alla Microprose non si sono sforzati più di tanto di ricreare un'atmosfera avvincente a partire dai menu, come al contrario è avvenuto in Red Baron 2; nondimeno, hanno un certo fascino i filmatini riprodotti tramite cinepresa d'epoca, con tanto di fotogrammi irrimediabilmente rovinati. Non ci si deve lamentare più di tanto del fatto che manca una sezione dedicata all'addestramento: sostanzialmente, le nozioni teoriche da imparare sono quantitativamente ridotte, mentre le procedure da seguire sono del tutto inesistenti – altro che sequenza infinita di tasti per atterrare o per decollare. Il modello di volo si è rivelato uno dei più accurati degli ultimi tempi, ma di questo ne riparlerò in seguito. Ciò che mi preme sottolineare in questa sede è la molteplicità di parametri progettati per semplificare la vita del pilota; in buona sostanza, non si tratta di niente di dissimile rispetto a quanto si trova su altri prodotti analoghi, ma fa sempre piacere constatare come i programmatori pensino a tutte le categorie di giocatori, anche se il loro titolo non è certo fatto per i fanatici che si dilettano a premere trenta tasti contemporaneamente. Per dare un'occhiata all'engine, non c'è niente di meglio che affidarsi alla partenza rapida, la quale è un po' troppo incasinata per i miei gusti; lo stesso dicasi per le missioni singole, che vengono creare da un apposito generatore. Mediante una decina di parametri, è possibile trovarsi in volo alle prese con nugoli di nemici, anche se nel giro di poco tempo gli scontri si frazioneranno e ognuno si troverà alle calcagna di uno o due avversari al massimo (questo nell'ipotesi più favorevole: diversamente, saranno loro a trovarsi alle nostre spalle). Al livello "green", i piloti sono decisamente dei beoti e si fanno impallinare come se niente fosse: in più di una circostanza mi sono buttato a capofitto all'interno di una formazione nemica, riuscendo ad abbattere almeno cinque aerei prima di venire a mia volta ridotto a un colabrodo. Comunque, è interessante notare che mentre io mi trovavo alle spalle dei pisquani (e questi ultimi mi ignoravano bellamente), qualcuno ha avuto la bella pensata di mettersi a ore sei rispetto a me e farmi fuori. Le cose cambiano radicalmente al livello di difficoltà più alto e, da quanto ho potuto constatare, i programmatori hanno fatto un lavoro coi controfiocchi. Premesso che le situazioni di mischia sono quelle più pericolose e, giustamente, più avversate dai giocatori e dai piloti veri, anche in caso di scontro in grande stile (e in EAW l'evento è tutt'altro che improbabile) nel giro di poco tempo ci si troverà alle prese con dei testa a testa avvincenti come non mai. Ho impiegato davvero parecchi minuti per abbattere gli avversari più incattiviti e questo perché le loro

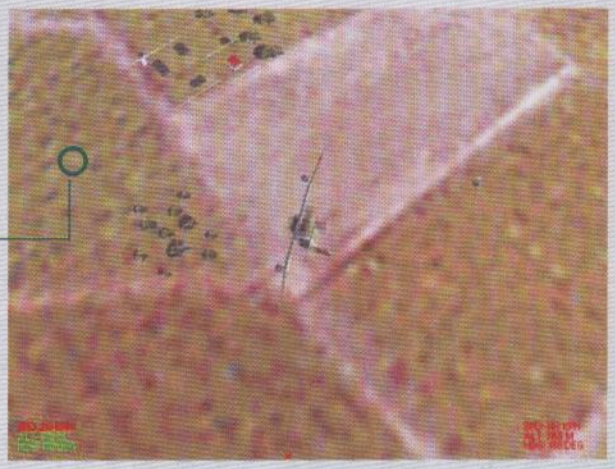
Nelle mischie il carisma conta poco, è più importante il c... Ehm, la buona sorte.

AHAHAH! Per la serie: la Pugachev Cobra con un trabiccolo del 1940. Risultati scontati, ma al Barone riesce anche questo.

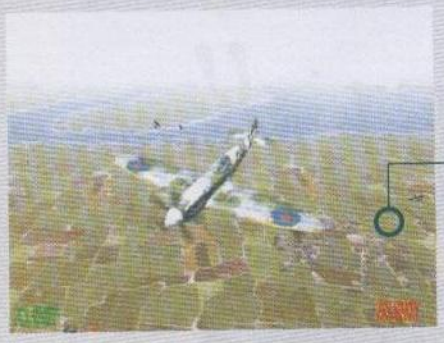


Gli alberi fanno bella mostra di sé e contribuiscono ad aumentare il realismo del paesaggio.

Sbarco in Normandia? No, se non sbaglio queste sono le coste inglesi.



Ehm, mi sa che questa picchiata sarà anche l'ultima della serie...



Le visuali esterne sono "sleali" poiché, non essendovi la possibilità di affidarsi al radar, rappresentano uno strumento improprio per fare rapidamente il punto della situazione.

manovre sono tutt'altro che prevedibili, per non parlare del fatto che il proprio velivolo non risponde ai comandi come si vorrebbe: fare un aggiustamento alla rotta richiede il suo tempo e le evoluzioni sono manovre che mettono a dura prova il motore. In altre parole, si ha a disposizione una certa riserva di potenza la quale, una volta esaurita (leggi: motore in surriscaldamento), ci lascia in balia del destino. Occorre quindi decidere quando dare il tutto per tutto o quando cercare di "stancare" il nemico, più o meno come avviene in Formula 1 (lì però non si può colpire l'avversario, a meno che non si parli tedesco). Ribadisco, mille parole non servono a rendere l'idea del divertimento dei combattimenti, ma vi garantisco che European Air War è davvero il massimo in questo caso, anche perché non ci si può affidare a razzi, bensì solo al misero cannoncino.

Ovviamente, anche nel caso dei bombardamenti le cose non sono affatto semplici: altro che indicatori al laser o a rilevamento termico. Non voglio dire che, rispetto ai moderni simulatori, qui la faccenda sia più difficile e, pertanto, più divertente; si tratta di due ambienti completamente diversi, ciascuno dei quali va affrontato con la giusta bravura ed esperienza.

Il modello di volo si fa apprezzare a più riprese, a cominciare dal comportamento impreciso (ma realistico) dei propri velivoli: altri titoli ambientati nel passato si sono dimenticati del fatto che gli aerei dell'epoca lasciavano molto a desiderare dal punto di vista della risposta ai propri comandi. Inoltre, lo stress del pilota dovuto alle elevate G a cui è sottoposto è stato riprodotto a regola d'arte; inutile riferirmi, anche in questo caso, ad altri giochi che anneriscono (o arrossiscono) lo schermo solo in un paio di circostanze. Al tempo stesso, l'accuratezza con la quale viene simulato il comportamento strutturale del velivolo (mi riferisco al motore, anzitutto) è ammirevole. Tutte le ore di volo accumulate mi hanno consentito di giudicare in modo approfondito l'engine del gioco; a onor del vero non c'è moltissimo da dire, visto che le foto sono sotto gli occhi di tutti. La qualità delle texture è eccellente, sia ad alta quota sia a volo radente, mentre gli oggetti tridimensionali sono sempre troppo pochi - come al solito, del resto. Ribadisco che le moderne schede acceleratrici possono gestire un numero sufficiente di poligoni al secondo per garantire finalmente degli scenari realistici ANCHE nei simulatori di volo. È ridicolo osservare dei paesaggi splendidamente riprodotti e mortificati dalla sporadica presenza di un paio di casupole, riprodotte peraltro piuttosto male. Per quanto riguarda il resto, gli effetti sono pochini e non brillano di certo dal punto di vista della qualità. In sostanza, ci troviamo alle prese con un engine più che decoroso, che punta tutto sul sistema di gestione delle texture ma che non eccelle in nessun altro campo. Riguardo alla fluidità, ritengo che un Pentium 200MMX con scheda acceleratrice sia veramente il minimo indispensabile, mentre con il mio sistema (K2-333MHz) i risultati sono superbi.

Non è che mi sia fatto colpire, è solo per farvi vedere cosa succede in casi come questi...

Al termine della fase pratica, è finalmente ora di cimentarsi nelle tre campagne disponibili, ciascuna delle quali ambientata in una precisa fase del secondo conflitto mondiale. All'inizio si ha la possibilità di scegliere il grado, ma la libertà di scelta lasciata al giocatore è indubbiamente ridotta: scordatevi della progettazione di missioni in grande stile, poiché qui si ha la solita possibilità di impartire i comandi ai propri uomini. Siamo ancora lontani da una "guerra totale" in cui, a seconda del proprio grado, si avranno precise responsabilità sul campo; dubito molto che Total Air War, che dovrebbe essere il massimo della complessità e della flessibilità, riuscirà a soddisfarmi pienamente in questo senso.

Non ho assolutamente apprezzato il fatto che, quando si muore, si possa semplicemente prendere il controllo di un altro velivolo; ovviamente ognuno è libero di pensarla come vuole, anche di credere che il capitano di squadriglia sia un essere onnipotente che può prendere la cloche dell'aereo desiderato e lasciarla proprio prima. Per quanto mi riguarda, sottolineo il mio disappunto, basato sul fatto che, per come stanno le cose, il giocatore ha molto meno a cuore le sorti del proprio pilota rispetto al solito. Malgrado questo, le campagne sono avvincenti alla pari dell'azione in sé: è possibile scegliere la loro durata e alla fine il coinvolgimento è veramente elevato.

Siamo in chiusura: come sempre, quando devo scrivere una recensione in reda, le interruzioni sono molteplici, da un Silvestri che se ne va via sbraitando perché beffeggiato a ISS PRO 98 dal MA e dal Duspis (ragazzi, una delle giornate più sfigate della storia: mi sa che da domani mi dedico a 1080° per N64... NdSS), al Raffo che si dimentica di portare il logo di Buggy (mai dare troppa fiducia ai nuovi redattori...), alla borsa che, finalmente, mi ha regalato una giornata di prestigio. Tutto il resto è già storia.

Mauro "Il Barone" Bossetti

Banfa d'annata: "Quando il Barone è a contatto del nemico sono guai per tutti". Uah! Uah! È da tre anni che banfo e non mi hanno ancora licenziato, che bello...

Effetti di fumo discreti, carucce le crepe sullo schermo protettivo. Carucce dal punto di vista estetico, perché da quello dell'aneddotica è un altro discorso.

PC

STAR PLAYER

A questo European Air War chiedevo una sola cosa: che i combattimenti fossero il massimo del divertimento e dell'esaltazione. Se vi sembra poco, sappiate che le mie aspettative sottintendevano un'intelligenza artificiale evoluta, un motore più che discreto per supportare visivamente l'azione e, infine, un certo coinvolgimento derivante dalle campagne. Ebbene, tutte le mie richieste sono state esaudite e in virtù di questo il prodotto va valutato più che positivamente. Se pensate che sia un po' troppo soggettivo, considerate il fatto che European Air War non vuole e non può scontrarsi con la maggioranza dei simulatori di volo, ossia i titoli ambientati nel presente (o nel futuro), che offrono (o sono afflitti, a seconda dei gusti) una complessità infinitamente superiore per quanto riguarda i sistemi di puntamento e i comandi. Se vi siete sempre lamentati della scarsa immediatezza di questo genere di giochi, acchiappatevi il titolone della Microprose e nel giro di dieci minuti sarete pronti a inveire nei confronti dell'avversario perché non si lascia colpire o a imprecare contro un maledetto che si è insediato stabilmente dietro alle vostre spalle. In attesa di vedere la risposta dei Jane's, attualmente si tratta del migliore simulatore di volo ambientato nel passato.

HARDWARE

Consiglio vivamente di non scendere sotto un Pentium 200MMX con scheda grafica accelerata: l'engine non pare ottimizzato particolarmente, per cui più potenza si ha a disposizione, meglio è. A parte questo, i requisiti sono i soliti: Windows 95, 16-32 mega di sistema, un po' di spazio sull'hard disk e... saluuuuto.

END

Siete stanchi di pilotare sempre il solito velivolo? Allora beccatevi un prodotto che vi mette a disposizione un'intera "Air Force". In altre parole: il solito giocone targato Jane's.

Dopo un periodo di approccio, sono entrato senza indugi in una fase nella quale non è mai possibile prevedere il mio umore giornaliero: alla mattina mi alzo e, come la borsa pazza di questi ultimi mesi, mi accorgo di essere disastrosamente triste o moderatamente soddisfatto (purtroppo, i due poli non si annullano completamente e il risultato è sempre negativo). Il picco viene raggiunto sempre intorno alle ore 11:00 e, visto che in questo momento dal fatidico orario mancano solo due minuti, posso concludere che anche questa giornata sarà brutta fino all'inverosimile - non mi resta che parlare di questo Israeli Air Force, cercando nel frattempo di dimenticare tutta la mestizia che ho nell'anima.

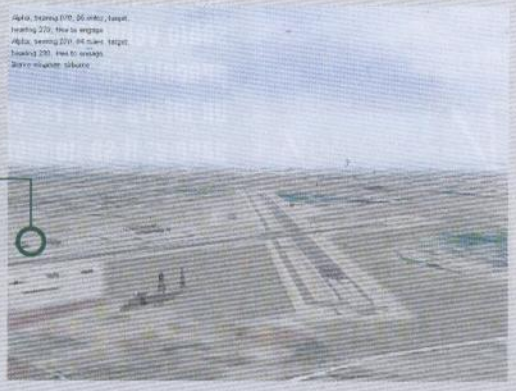
Jane's Combat Simulations è il nome di un'etichetta diventata piuttosto nota nel mondo dei videogiochi: tre dei loro quattro prodotti usciti, infatti, si sono affermati come autentiche pietre miliari del settore, simulazioni incredibilmente accurate che hanno dettato un vero e proprio standard qualitativo. Indubbiamente, l'aspetto più degno di plauso è la documentazione a corredo, la quale si avvale del poderoso archivio dei Jane's, casa editrice che pubblica un imprecisato numero di riviste e libri dedicate al mondo militare. Forti di questo patrimonio culturale di immenso livello, la sezione videogiochi è riuscita sempre a proporre un esaltante mix di giocabilità e accuratezza, dove i maggiori sforzi sono stati generalmente profusi nell'interfaccia grafica. In effetti, non è azzardato affermare che l'aspetto più importante, o caratterizzante se vogliamo, sia rappresentato proprio dal modo in cui si può gestire il proprio velivolo: fermo restando che l'engine deve attestarsi su livelli soddisfacenti, per non parlare delle avioniche e del modello di volo, aspetti su cui nessuno è disposto a trascendere, alla fin fine la giocabilità è influenzata principalmente proprio dall'interfaccia. L'Apache Lonbgow è probabilmente il velivolo più complicato che sia mai stato simulato nel mondo videoludico, ma il sistema di gestione del mezzo e dei numerosissimi strumenti a disposizione è stato implementato in modo mirabile, una vera perla di ingegneria del software che mi ha fatto letteralmente gridare al miracolo. Sto parlando ovviamente di Apache Longbow 2, prodotto in cui la combinazione di mouse e tastiera riusciva a rendere "civile" perfino il controllo del mezzo - risultato non da poco, se si pensa che tale elicottero è manovrato da due ufficiali, ciascuno dei quali ha un elenco di compiti da svolgere lungo come la mia barba in questo momento (piccola parentesi a rilievo aneddotico: se siete imbruttiti da qualche tempo, cercate di imbarbarire anche il vostro aspetto, ad esempio tralasciando volutamente una bella rasata e, possibilmente, una visita dal parrucchiere)(mah... NdSS). Israeli Air Force è un prodotto piuttosto ambizioso, poiché si propone di simulare l'intera flottiglia aerea di Israele; a dire il vero, si può constatare subito come essa sia piuttosto varia, visto che comprende velivoli del calibro dell'F-15, F-16, Mirage e numerosi altri. Personalmente, non sono mai stato troppo favorevole ai simulatori che implementano una decina di aerei diversi e questo per ragioni principalmente pratiche. L'unico aspetto positivo della faccenda è la varietà dell'azione,

Questa fotografia potrebbe sembrare appartenente all'introduzione e invece si tratta di un'immagine di gioco: strabiliante, non è vero?

I sistemi di puntamento sono riprodotti in modo da semplificare al massimo la vita del pilota. Dopotutto, c'è anche chi non ha voglia di perdere dieci ore solo per imparare ad avvistare il nemico e a scegliere l'arma o lo strumento più opportuno.

Ammirate il fumo che esce dai motori: incredibileT.

Ecco una testimonianza fotografica dell'incredibile riproduzione delle nuvole: finalmente, le trasparenze di 3Dfx e company vengono sfruttate a dovere.



Una volta tanto, l'orizzonte sfuma in maniera superba e si fonde con un cielo riprodotto alla perfezione.

L'aereo è riprodotto talmente bene che, da questa inquadratura, si vede perfino il crapino del pilota.

sebbene bisogna considerare che il giocatore ben difficilmente riuscirà a familiarizzare con i vari velivoli; alla fin fine, mediamente non si riesce a sfruttare a dovere nemmeno un modello, poiché il rischio di confusione è elevato (ovviamente, vi sarà qualche lettore che riterrà questa frase un insulto alla propria competenza: diciamo allora che il Barone corre il rischio di qualche confusione, così sono tutti felici e contenti). Anche trascurando questo particolare, il problema principale è da ricercarsi nell'interfaccia di gioco, che per forza di cose dev'essere una sola: i cockpit vengono rappresentati in modo differente (e ci mancherebbe altro), però ogni velivolo richiede un sistema di gestione peculiare delle sue caratteristiche, vuoi perché ha numerosi pannelli multifunzione (a differenza di altri), vuoi perché i sistemi di puntamento sono particolarmente complessi. Il risultato di un prodotto come IAF è una necessaria semplificazione al fine di riuscire a racchiudere il tutto all'interno di una singola interfaccia.

Dopo il caricamento del gioco, si assiste al classico spettacolare filmato dei Jane's, che rispetto alla prima apparizione (si parla di Advanced Tactical Fighters, ossia di due anni fa), è rimasto inalterato; per contro, è stato eliminato l'interlacciamento, a beneficio della qualità dell'immagine.

L'introduzione vera e propria, invece, non è altro che un AVI riprodotto a pieno schermo; si tratta di un filmato discretamente coinvolgente che riprende numerosi velivoli israeliani impegnati in diverse operazioni. Coinvolgente al punto da mandarmi letteralmente in bestia: giunti a fine 1998, è ora di finirla con l'osceno standard AVI, che quando contiene un bel po' di dati non viene riprodotto a pieno schermo nemmeno dal mio sistema, un K6-2 a 333 con lettore di CD-ROM 32X. Dal momento che una delle mie due schede grafiche, come tutti i prodotti al di sopra delle 15 mila lire, supporta l'MPEG, e visto che gli attuali processori sono ben in grado di decomprimere qualche centinaio di kappa al secondo, sarebbe opportuno che l'industria dei videogiochi si adeguasse in qualche misura. La PlayStation vanta un lettore 2X, eppure i filmati hanno una qualità indistinguibile da quella televisiva: come la mettiamo?

Per la prima volta nella storia di un simulatore di caccia a reazione sono state implementate delle missioni di addestramento interattive; si tratta di una versione ridotta di quanto disponibile in Apache Longbow 1 e 2, in cui il proprio istruttore ci comunica la procedura da seguire e ci conduce per mano in varie operazioni.

Rispetto ai succitati titoli, l'utente è lasciato molto di più in balia del destino, nel senso che mancano fiumi di parole e rimbrotti nel caso in cui il novellino sbagli manovra; ciò è più che comprensibile, in quanto le situazioni che possono verificarsi quando si viaggia a 800Km/h e oltre sono molto più varie rispetto a quanto avviene con un elicottero. Pensate solo al caso in cui sbagliate una manovra: come minimo, prima di riuscire a riprendere la rotta giusta occorre un minuto e il gioco può facilmente andare in confusione dal punto di vista didattico. Nella missione in cui si deve seguire il proprio istruttore, mi sono cimentato in evoluzioni e acrobazie che nulla avevano a che fare con quando dovevo eseguire, ma non è successo niente di particolare. Nondimeno, si tratta indiscutibilmente di un passo avanti rispetto allo standard attuale: in attesa di Falcon 4 e del suo apparentemente sofisticatissimo sistema didattico, per il momento apprezziamo le istruzioni comunicate (in forma scritta e orale) DURANTE la missione, non prima: all'inferno i foglietti con gli appunti.

Terminate le missioni di addestramento è opportuno cimentarsi con lo "Scramble", ossia un furioso testa a testa con qualche velivolo nemico; si tratta, in buona sostanza, di una semplice missione che è possibile riprodurre con l'appena discreto generatore. Si noti che non ho parlato di editor, in quanto esso consiste in uno strumento che mediante pochi parametri consente di fare un po' di pratica con i vari aerei. Ripeto: lo si deve considerare un primitivo tool a puro scopo didattico.

Dopo aver accumulato un cospicuo numero di ore di volo, è opportuno tornare a terra per il consueto rapporto. Anzitutto, sono rimasto piacevolmente stupito dall'engine,

Vedete quel cursore a forma di croce che compare sull'HUD? Chissà se si muove con il mouse...

Questa immagine sembra provenire da Flying Corps e non da un simulatore che, vivaddio, ci ridà il gusto dei combattimenti ravvicinati a base di mitragliette.

FLY AS HIGH AS THE SUN

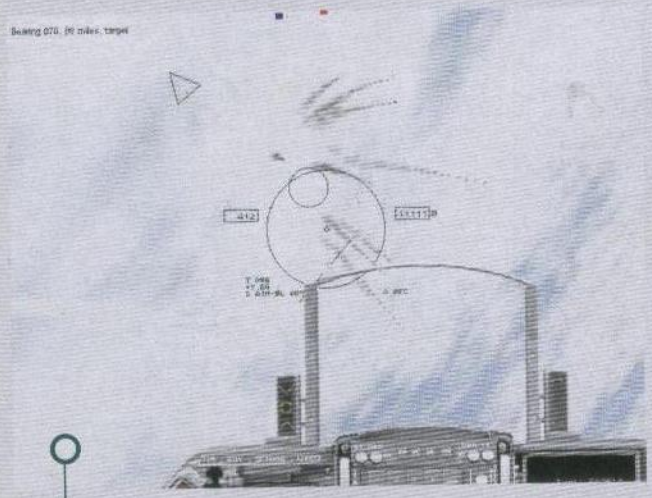
Israeli Air Force è il primo simulatore di volo della quarta generazione, che per girare richiede un Pentium 2 e un sistema carrozzato in maniera opportuna. Peraltro, io non ho nemmeno tenuto conto dei requisiti hardware, né lo farò in futuro per tutti i giochi che mi capiteranno a tiro: ormai, un K-6 2 a 300MHz (superiore per molti versi al corrispondente Pentium) costa meno di trecentomila lire e la grafica che un titolo attuale deve gestire è decisamente più complessa rispetto al passato. Chiaro, se troverò qualcosa che si azzarda a scatticchiare anche sul mio sistema lo massacrerò senza pietà (come avrei fatto con Unreal, dunque, che con buona pace del Gaburri è scattato sotto i miei occhi sopra un Pentium 2 a 450 e 256 mega di memoria: viva i programmatori)(continuo a ribadire che sul mio "modesto" P200 con 64MB di RAM e 'Dfx gira tranquillo in 640x480... NdSS): tuttavia, lo standard ora è un Pentium 2, i cui modelli a 233 e 266 usciranno di produzione nel giro di poche settimane. Questo è un fatto di cui si deve tener conto...

Atterraggio? No, volo radente sopra una pista d'atterraggio da bombardare selvaggiamente a solo scopo di diletto.

che offre delle texture e degli effetti assolutamente sbalorditivi; per quanto riguarda il paesaggio, mai prima d'ora eravamo giunti a un tale livello di foto realismo. Quel che più conta, tuttavia, è che finalmente sono stati utilizzati ALCUNI degli effetti delle schede acceleratici dell'ultima generazione, in particolare le trasparenze. Date un'occhiata al fumo e alla clamorosa riproduzione delle nuvole le quali, sovrapposte allo sfondo, riproducono un meraviglioso effetto di sfocatura: così si fa! I colori vengono utilizzati sapientemente ed è veramente una gioia per gli occhi constatare come ogni fazzoletto di terreno sia stato riprodotto in modo encomiabile. Se a questo punto vi state chiedendo come "giri" il tutto, vi rispondo subito: divinamente. Sul mio sistema, tuttavia, quindi vi invito a leggere un apposito box dove ho enucleato qualche concetto essenziale ai fini di questa e delle mie prossime recensioni. Engine strepitoso, quindi, ma cosa dire dell'interfaccia? I Jane's hanno seguito la condivisibile filosofia di visualizzare il maggior numero di informazioni possibili sull'HUD; niente più pannelli multifunzione a pieno schermo, dunque, ma indicatori e segnali circa la posizione del nemico che rendono un piacere i combattimenti e anche il semplice avvistamento degli avversari. Mentre in F-22ADF ci si trova per la maggior parte del tempo ad altissima quota, qui le cose cambiano, per cui spesso ci si troverà impegnati a districarsi fra colline, alture e via dicendo, con un solo scopo: occultarsi il più possibile agli occhi del nemico. Immaginate quindi cosa vorrebbe dire dover staccare gli occhi dall'orizzonte solo per vedere le informazioni ottenute dal radar: sarebbe un'operazione assolutamente improponibile, pertanto accettiamo di buon grado le necessarie semplificazioni derivanti da un sistema che è gestibile con la pressione di pochissimi tasti (mouse incluso). A dire il vero, ci vuole un po' ad abituarsi a un cockpit "utile", nel senso che gli indicatori funzionano davvero e risultano l'unico mezzo per reperire informazioni di sorta: evidentemente, F-22ADF con i suoi pannelli a pieno schermo ci ha un po' distolto dalla realtà, ma è questione di un paio d'ore.
A dire il vero, apprendere le caratteristiche dei vari velivoli non richiede quell'esagerazione di tempo a cui siamo abituati di solito, per cui è questione di pochi attimi ricordarsi che si hanno a disposizione radar e strumenti laser piuttosto che rilevatori termici.
Al termine dell'addestramento e degli scontri di allenamento, non resta che affidarsi alle campagne presenti, sei in tutto: le prime tre sono quelle storiche e ricostruiscono le gesta della gloriosa Air Force Israeliana. Preparatevi a una doppia mazzata: niente più sofisticatissimo generatore modello Longbow 2 o F-15; bensì le solite, odiose, missioni precalcolate. Addirittura, quelle delle prime tre campagne sono affrontabili in qualunque ordine - mi è sembrato di essere ritornati ai tempi di Comance 3. Per fortuna con le altre tre l'ordine sequenziale deve essere rispettato, ma il fatto di poter leggere fin da subito un mini-briefing non è certo fatto per mantenere la suspance fino all'ultimo.

Qualche nuvola è ancora a blocchi, ma il risultato complessivo non è affatto disprezzabile.

Mauro "il Barone" Bossetti



VUALAT! Ecco un bel fuoco d'artificio generosamente offerto dal Barone himself.

Chissà se le spiagge israeliane sono belle come quelle di Cuba!

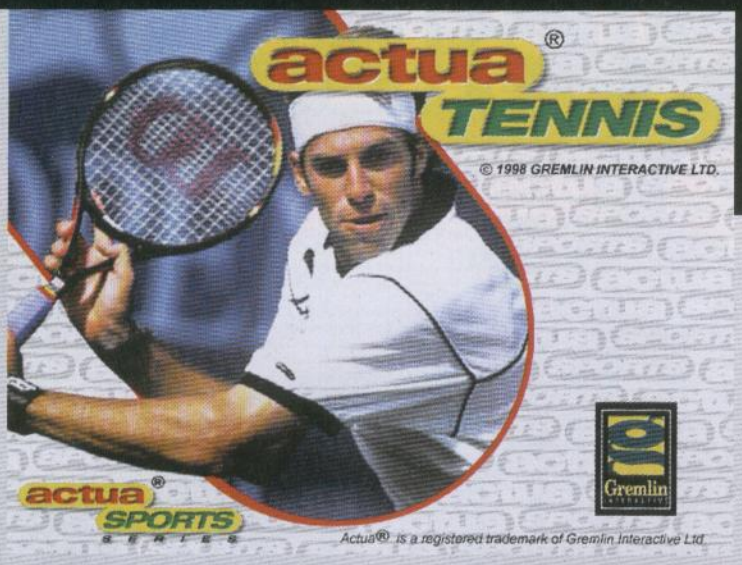
PC

Jane's sono riusciti in modo soddisfacente a differenziare questo prodotto dagli altri, e questa è la bella notizia. La brutta è che il titolo palesa delle lacune che sembrano essere presenti solo per non rompere le uova nel paniere a F-15. Dell'engine ne ho parlato in abbondanza: attualmente, si tratta di quanto di meglio sia presente sul mercato; buoni gli strumenti di apprendimento, comprese le finestre in stile Windows che si occupano di illustrare strumenti, missioni e via di questo passo.
Tuttavia, la più grossa lacuna è rappresentata da un editor e, se si pensa che le missioni presenti sono precalcolate (vi è un margine di casualità, ma alla fin fine lo schema è sempre quello), sembra si sia fatto un passo indietro rispetto a Longbow 2 ed F-15. Comincio a pensare che rilasciare troppi prodotti sotto un'etichetta non sia una faccenda così positiva: prima i Jane's si limitavano a un capolavoro all'anno, adesso siamo arrivati a tre titoli nell'ultimo semestre. Non mi fraintendete: questo Israeli Air Force rimane un prodotto superbo, che per giunta mette a disposizione una notevole mole di velivoli. Tuttavia, in un periodo come questo dove la saturazione del settore è a dir poco nauseante, chi cerca "il più bel simulatore di volo" (come mi si richiede spesso via e-mail) potrebbe finire presso altri lidi.

HARDWARE

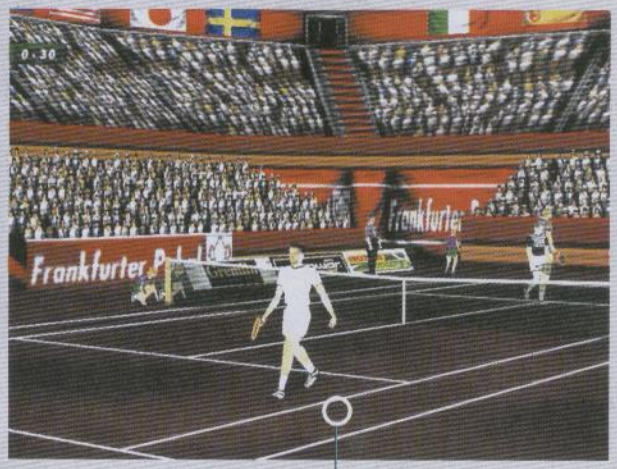
Se volete vedere scattare il gioco, tenetevi il vostro Pentium 166 e una scheda accelerata qualsiasi; diversamente, optate per un Pentium 2 a 266, 32 mega di memoria, Windows 95 e 100 mega abbondanti di hard disk (mezzo giga per l'installazione completa).

END

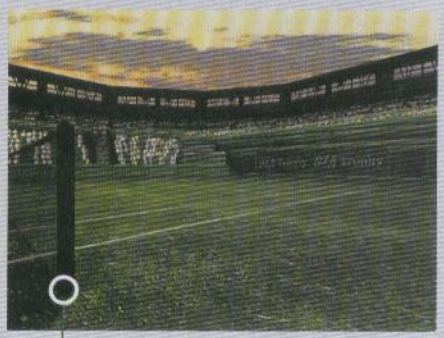


La serie Actua si arricchisce di un nuovo titolo sul tennis, sport che proprio in questo periodo ha portato all'Italia una bella soddisfazione.

Mentre scrivo, infatti, l'Italia tennistica festeggia il passaggio alla finale di coppa Davis, dopo un sonoro tre a zero agli Stati Uniti (in verità pur privati dei loro maggiori campioni); è dunque doveroso un bel grazie a Gaudenzi, Nargiso e Sanguinetti per il successo ottenuto, schiacciando gli USA sia nei due singolari che nel doppio. Anche se il tennis non è magari il vostro motivo di vita, un minimo di orgoglio nazionale è sufficiente a gioire con i "nostri" tennisti succitati per la vittoria e il passaggio alla finale, obiettivo che non raggiungevamo da anni: naturalmente, i migliori auguri per l'ultimo grande passo contro la Svezia a tutta la nostra squadra.



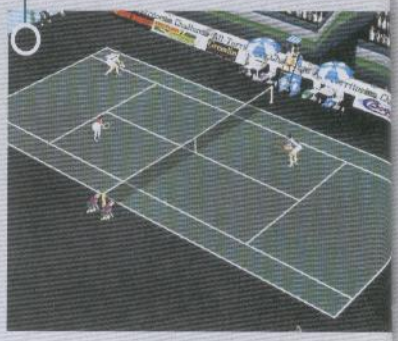
Spesso il pubblico è diviso in due settori, ma mentre la parte inferiore è abbastanza realistica, la tribuna superiore pare sia stata stirata in malomodo.



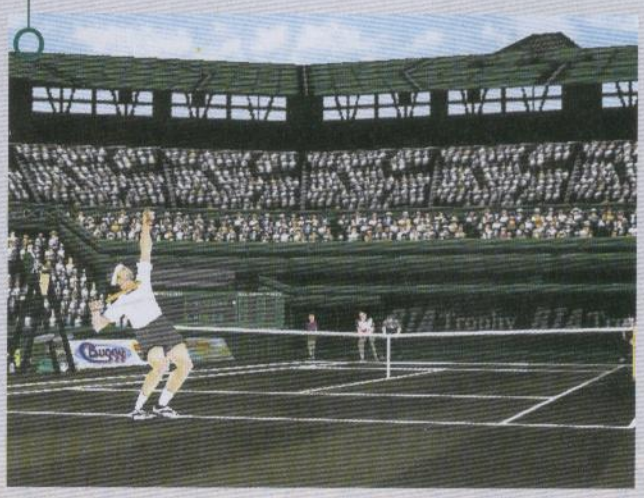
Non ho resistito al fascino dell'erba (sotto un cielo vagamente inquietante): l'effetto praticello è frutto del più puro e illimitato uso dell'effetto bump, con risultati in verità un po' mediocri.

Ma veniamo ora al gioco, che allunga la serie Actua Sports aprendo un nuovo filone sportivo: dopo il golf (Actua Golf 1, 2 e 3), l'hockey (Ice Hockey 1 e 2) e naturalmente il calcio (Actua Soccer 1, 2 e 3) ora la Gremlin tenta la finora poco battuta via del tennis.
Gli altri titoli finora prodotti (gli ultimi dei quali dovrebbe essere in uscita a breve) avevano nel complesso creato un quadro di fiducia e rispetto, posizionandosi al secondo posto dietro ai campioni dell'insuperabile EA Sports. In particolare la gestione di un buon motore grafico poligonale aveva assai contribuito ad aumentare la giocabilità dei prodotti Actua, ed è proprio questo particolare che avrebbe potuto causare qualche problema nella creazione di questa simulazione tennistica.
Non v'è dubbio infatti che calcio e hockey siano sport piuttosto frenetici, in cui il motore del gioco deve muovere sullo schermo parecchi giocatori contemporaneamente, oltre al fondale e ad altri effetti secondari. Già nel caso del golf, invece, la situazione cambia parecchio: non vi sono più due nutrite squadre di giocatori da muovere con velocità e realismo, ma soltanto un personaggio, i cui spostamenti non sono certamente troppo agitati, il fondale e il la pallina.
Actua Tennis si pone all'incirca a metà strada tra la frenesia del calcio e la compostezza del golf: indubbiamente gli elementi a video da gestire sono meno che nel caso del soccer, ma si mantengono però su di un certo livello: oltre ai due (o quattro, nel caso del doppio) giocatori, sono stati animati in modo particolare anche l'arbitro, i raccattapalle e i giudici; pure la pallina, nel caso di replay da posizioni ravvicinate, assume un tipico aspetto poligonale (anche troppo, a dire il vero).
Per aumentare il realismo della simulazione, infatti, alla Gremlin hanno deciso di operare sul tennis la stessa scelta già effettuata per i precedenti titoli: tutte le figure umane (ad eccezione naturalmente del pubblico) sono nate dal motion capture e dalla successiva modellazione sugli schemi dei veri professionisti. Indubbiamente una bella prova di dedizione al lavoro, nonché di un certo fanatismo, tutto in nome del massimo realismo: mi resta tuttavia da chiarire l'effettiva importanza che possa avere in un gioco tennistico il fatto che pure i giudici di linea (che non sono esattamente la prima cosa che si nota nelle schermate di gioco) siano modelli poligonali.
Intendiamoci: se tutto questo fosse gratuito, ovvero se i vari modelli provvedessero a calcolarsi da soli ogni animazione, allora non c'è dubbio che sarei ben contento di avere il bamboccio raccattapalle perfettamente poligonale; peccato

Una visuale non proprio comodissima, ma osservate anche qui la posa dei tennisti: due arieggiano il deretano, uno ribatte al colpo mentre da sotto spunta la quarta che inganna l'attesa danzando allegramente.



Un buon servizio è essenziale per aggiudicarsi i punti fondamentali nel match; hey, ma che fine ha fatto la pallina? Forse ho esagerato con la potenza... Al rientro nell'atmosfera la palla potrebbe danneggiarsi.



Un bel rovescio e la palla torna al mittente: notate però la stranezza dei personaggi, che in attesa di essere chiamati in gioco aspettano in posa un po' innaturale (sembra stiano andando a fare la spesa).

La vista probabilmente più comoda per il gioco: osservate i personaggi poligonali (una decina) e, soprattutto, la somma mestizia dei cartelloni pubblicitari di tutta la serie Actua.

che sul mio PC (non so sul vostro) sia la tapina CPU a farsi carico di ogni animazione, col risultato che dovendo muovere una decina di modelli assolutamente reali senza la scheda 3Dfx la pallina pare al fermo immagine. Peccato, perché uno dei vantaggi del motore totalmente poligonale sta nel fatto che potrete osservare dei replay al rallentatore da ogni posizione, ma muovendosi lentissima la pallina quando mai avremo la necessità di vedere pure il replay? Se la palla nel momento in cui tocca terra resta cinque secondi inchiodata in quella posizione, vorrei proprio conoscere chi mette in dubbio la validità o meno del colpo.
Insomma, i vantaggi di questi motori completamente 3D son sempre quelli: miglior realismo, possibilità di rivedere ogni azione dal punto di vista prescelto, ecc. Rimangono però sempre quelli pure i difetti: se non avete un buona macchina rigorosamente accelerata il realismo della scena viene completamente annichilito dalla lentezza nei movimenti, mentre durante l'attesa per iniziare il replay potrete andarvene a cenare. Poiché però ormai una 3Dfx non costa una barbarità, analizziamo il gioco mediante accelerazione hardware: nel complesso direi che si posiziona al vertice della categoria, affiancando l'immediato Roland Garros e il più ostico Pete Sampras. Dico questo anche in virtù di altri chiari meriti del gioco: naturalmente la completezza, dato che avete la possibilità di giocare singoli o doppi (entrambi maschili, femminili o misti – bello il singolo misto...) oppure interi tornei, oltre al già citato realismo. Qui comunque non parlo più del realismo "tecnico", ovvero della fluidità dei movimenti, bensì di quello "di gioco", dovuto alla fedele trasposizione dei veri professionisti, all'accurata ricostruzione di differenti campi di gioco nonché alla credibilità dei movimenti possibili ai giocatori: potete

Questo è quello che succede quando il replay è troppo ravvicinato: la racchetta si salda agli arti del tennista, che perde pure la faccia e le curve, mentre la pallina diviene perniciosamente ottagonale.

naturalmente misurare la vostra abilità su campi d'erba, di terra battuta oppure sui più convenzionali campi di materiale sintetico. Le animazioni dei personaggi sono varie e ben realizzate, anche se a esser sincero mi pare che abbiano la netta tendenza a lanciarsi in spettacolari tuffi un po' troppo spesso; d'accordo che lo splendido slancio di Gaudenzi e il successivo miracolo di Nargiso nel già citato doppio contro gli USA ci hanno permesso di portare a casa un punto da antologia tennistica, però non è una cosa molto frequente vedere un atleta tuffarsi da una parte all'altra del campo nel tentativo di recuperare una palla impossibile (tralasciando poi i micidiali effetti di un rovinoso atterraggio sulla terra battuta, ma questo è un altro problema).

Piuttosto curato è anche il sistema di controllo, che in un gioco di questo genere solitamente non è particolarmente intuitivo; riuscire a decidere (e soprattutto comunicarlo al PC via joystick o tastiera) in pochi attimi dove colpire la palla, quale forza imprimerle e in che direzione spararla non è la cosa più immediata del mondo: i tasti cursore svolgono la doppia funzione di muovere il giocatore e di direzionare il tiro; quando la pallina è lontana vi permettono di spostarvi sul campo di gioco, mentre nel momento in cui state colpendo la palla la indirizzeranno verso la zona del campo prescelta. Oltre ai tiri normali è anche previsto un "supertiro" (la fantasia regna sovrana), che vi permette di sparare un colpo quasi imprendibile attraverso il campo; poiché naturalmente non è facile da ottenere, in ogni partita avrete a disposizione un solo supertiro ogni set, più uno extra; per esempio, se uno scontro dovesse durare solo 3 set, potrete lanciare 4 supertiri. Particolare è ovviamente il servizio: una volta alla battuta comparirà un'apposita barra, attraverso cui potrete regolare la potenza e l'accuratezza del tiro; anche se chiunque sarebbe tentato di mettere sempre al massimo la potenza, bisogna ricordare che maggiore è la forza impressa minore sarà l'accuratezza, e quindi i tiri più poderosi saranno molto spesso fermati o dalla rete o dal grido "Out" dei giudici.
Arriviamo così al sonoro: gli effetti ci son tutti, ma non sono certo molti: i vari gridi dei giudici (out, fault, ecc.), la voce che legge il punteggio, i suoni della pallina e di ogni colpo. Il gioco segnala inoltre il commento audio di tre famosi commentatori televisivi (Davies, Cash e Barker), ma tanto a noi italioti sono misconosciuti.

Nicola Tateo

Non sempre le cose vanno come sperato, e in tal caso sfasciare la racchetta è un buon diversivo (Guadenzi ne ha distrutte 2 in un solo set, quindi pure io devo allenarmi nello schianto).

PC

Nel complesso un buon titolo, perfettamente in linea con le precedenti uscite della serie Actua. Se avete una scheda acceleratrice, il gioco sarà realistico, completo e di buona longevità. Direi dunque che un 88 se lo merita: le sue buone caratteristiche, unite a una carenza di altri validi titoli nel settore, potrebbero rendervelo un ottimo passatempo.

HARDWARE

Il gioco richiederebbe un Pentium 133 con 16MB di RAM, ma gli stessi sviluppatori raccomandano vivamente almeno un P200 MMX con 32MB. Al di là del processore, comunque, quella che è veramente raccomandata è una scheda acceleratrice 3D. Su hard disk il gioco occupa 86 o 493 MB, mentre è consigliato un CD 4x, una qualunque scheda audio e le solite 95/98 finestre di Bill.

END

Quando la storia torna sui suoi passi.

Eccovi un piccolo campionario della grafica del gioco: acqua, effetti dell'acqua e trasparenza.

Ci fu un periodo, ormai molti anni fa, in cui TGM era appena nata e il mondo videoludico, seppure prevedibilmente destinato all'esplosione, era caratterizzato da cifre ben lontane da quelle attuali. Era l'alba dei 16 bit, che s'imposero rapidamente al grande pubblico, e come sempre succede quando la tecnologia consente un passo in avanti, una fetta degli utenti cominciò a pensare a cosa sarebbe venuto dopo, al classico 'futuro remoto'.
Tra i primi successori degli ancora giovanissimi Amiga e Atari ST fu indicato l'Archimedes, il computer a 32 bit della Acorn che tutti ammiravano ma che pochi hanno concretamente visto all'opera. In Italia non lo si trovava, e se anche foste riusciti a procurarvelo, vi sareste trovati di fronte a una desolante mancanza di programmi, visto che le software house erano già impegnate a gestire la transizione dal mercato degli 8 bit a quello dei 16, e non avevano voglia di accollarsi anche il supporto di un computer che aveva tutto da dimostrare.
Eppure, a ben guardare, qualche programma per l'Archimedes c'era, e tra questi troviamo quello Zarch/Virus poi recensito anche da TGM (sul terzo numero). Si tratta dell'illustre antenato di Virus 2000, di cui mi appresto a parlarvi. David Braben, l'autore dell'originale, è tornato in cattedra nella speranza di ripetere il successo ottenuto dall'Activision con il remake di Battlezone. E le premesse ci sono tutte, visto che il gioco, seppure non esente da difetti, risulta molto ben fatto e possiede quel concetto tradizionale di giocabilità che farà felici i giocatori più 'tranquilli'.
Vi state forse chiedendo qual è il concetto di giocabilità cui faccio riferimento? Beh, una domanda del genere vuol dire che vi siete persi l'epoca d'oro del C64 e poi quella dell'Amiga... Nostalgie inutili a parte, si tratta di una giocabilità imperniata sull'immediatezza, sulla possibilità di tenere tutto sotto controllo, con una spruzzata di strategia e una struttura finita. Non qualcosa di mastodonticamente bello che poi si rivela essere una palla di pongo, visto che a colpi di patch e linguaggi proprietari è possibile ridefinirne perfino i più piccoli aspetti. Quake 2, Incoming e Unreal non hanno più nulla a che vedere, neanche a livello concettuale, con le astronavine del bar di metà anni Ottanta.

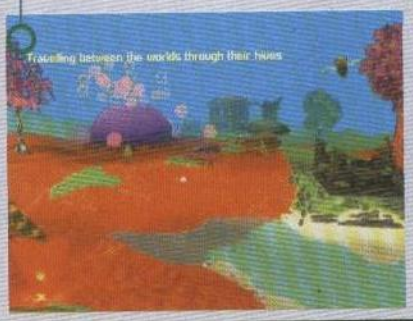
Dopo aver distrutto un alveare, potrete usare il tunnel per raggiungere un altro pianeta.

Un nemico è arrivato fino alla mia base: altolà!

Rifacendo il trucco al vecchio concept di Virus, Mr. Braben e i suoi colleghi lo hanno adattato alle prestazioni dei moderni PC. Devo dire che, tra l'altro, questo concept ben si adatta a situazioni tipiche della vita reale, quando persone in carne e ossa cercano con la malevolenza e il malanimo di infestare letteralmente l'aria, nella speranza di garantirsi un predominio territoriale utile solo ad alimentare la loro miserevole presunzione. Ma visto che nessuno sta al mondo per caso, e visto che anche la pazienza dei santi ha un limite, arriva il momento di dire basta. Esattamente come hanno fatto i terrestri in questo gioco. Già dieci anni fa, infatti (la trama riprende il primo Virus), un'invasione aliena venne sventata dall'intervento di un intrepido pilota, capace di raggiungere con la sua navicella il cuore delle forze nemiche. Oggi, sospinti dalla necessità di abbandonare i loro pianeti prossimi alla rovina, gli alieni riprovano a conquistarci.
Il loro metodo di attacco si è in un

L'aura rossa che vedete intorno all'astronave significa che sono protetto. Tempi duri per il lombricone...

Ecco la fonte dei guai: l'alveare, che si occuperà di diffondere il virus.



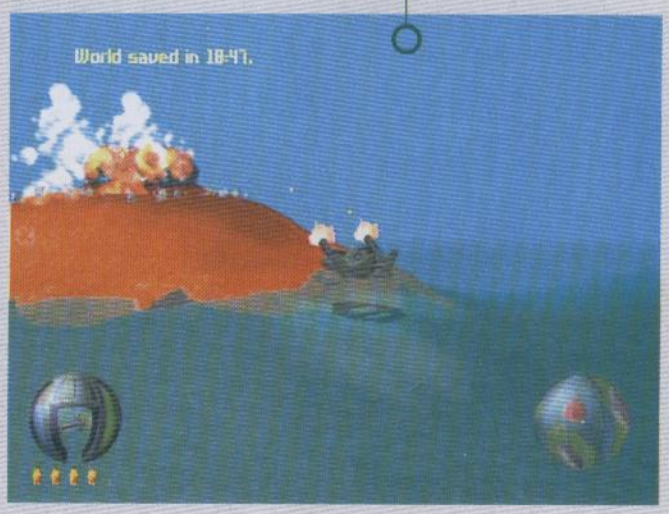
Il fogging non è mica brutto, ma qui ce n'è un po' troppo...

I superstiti correranno in giro aspettando che li salviate.

certo senso affinato: al posto di arrivare in forze, essi hanno preferito avvalersi di una pioggia di meteoriti, opportunamente infettate in modo da diffondere sulla superficie il famigerato virus. Esso viene alimentato da uno o più alveari, che una volta insediati cominciano ad avvelenare il territorio. Quando il grado di tossicità sorpassa il limite, il pianeta si trasforma in 'mondo oscuro' e cade sotto il controllo del nemico.
Per facilitare la conquista, gli alieni hanno messo a punto un'interessante effetto collaterale. Formiche, ragni, lombrichi e altre creature innocue, al contatto con la pestilenza, aumentano enormemente di dimensioni e vanno a formare un vero e proprio esercito. Non mancano forme di vita capaci di attaccare dal cielo, quali le vespe, gli pterasect e i dragoni, che nei livelli più avanzati con le loro fiammate vi daranno del filo da torcere.
Per spostare le creature tra un mondo e l'altro, gli alieni si servono di tunnel dimensionali contenuti all'interno degli alveari. Anche i terrestri possono farne uso, motivo per cui il vostro incarico sarà prima di tutto distruggere gli alveari, e poi usare i tunnel in essi contenuti per risalire fino alla loro casa madre per porre ancora una volta fine alla minaccia.
Non c'è neanche bisogno di dirvi che le risorse sono come al solito limitatissime, mettendovi a disposizione una sola astronave. Se salverete almeno cinque mondi (ma vi sono anche altri modi), gli scienziati terrestri ne costruiranno altre.
Il gioco è un classico spara e fuggi a scorrimento multi direzionale, con struttura identica al vecchio Virus e grafica e sonoro completamente rinnovati. Inizierete ogni livello dalle parti della base, nella quale potrete portare gli abitanti del luogo affinché vengano trasformati in scienziati. A poca distanza sorgerà la fabbrica, il luogo dove si recheranno gli studiosi per produrre power up installabili sulla vostra astronave. Per funzionare a pieno regime, ogni fabbrica avrà bisogno di un certo numero di scienziati, che sarà vostro compito reperire.
Ogni mondo ha un suo briefing da tenere sempre presente. Se non rispetterete le direttive, infatti, il virus avrà la meglio e il livello diventerà oscuro. In questi casi, la cosa più facile è premere Esc e ricominciare da capo, ma si può anche fare altrimenti: eliminate tutti i nemici e il virus recederà, dandovi la possibilità di rigiocare il livello.
Una delle direttive più frequenti è evitare la morte di un numero eccessivo di persone, che fintanto che non le caricherete a bordo se ne andranno bellamente in giro a chiedere aiuto. Mettere in salvo gli esseri umani è fondamentale non solo per il rispetto del briefing, ma anche per il funzionamento delle fabbriche, senza le quali non avrete neanche un misero sparo aggiuntivo.
Le armi che è possibile produrre sono molte, e varieranno in base alla fabbrica e al livello in cui vi troverete. Si va dalla mitragliatrice automatica, che altro non è se non lo sparo iniziale un po' più veloce, all'utilissimo fucile al plasma (tre colori per tre livelli di potenza), due tipi di lanciafiamme, granate, napalm, missili intelligenti e chi più ne ha più ne metta. Molti livelli sono ambientati in prossimità dell'acqua e richiedono un armamentario particolare: bombe di profondità per i nemici che non vengono a galla, cannoni acquatici e il temibile vortice plasmatico. Potrete usare armi basate sul virus, che se da un lato danneggeranno i nemici dall'altro diffonderanno il mortale contagio, oppure quelle basate sull'antidoto, che seppure siano più deboli avranno il benefico effetto di diminuire il livello di infezione. Potrei proseguire, ma piuttosto

Uargh! Mentre tenevo d'occhio il lombrico, lo pteranocoso mi ha sparato una fiammata in testa!

Ebbene sì: quando il gioco mi permette di fare il ganassa, è per me obbligatorio prendere una strisciata dell'azione in corso e farvela vedere in tutta la sua beltade. Eccomi dunque aggiustare la mira su un nugolo di nemici già ampiamente massacrati (come potete notare dalla chiazza di sangue), caricare i missili e... Boom!



Quando tutte le creature saranno morte, potrete finalmente devastare anche l'alveare.

NOSTALGICI LEGGETE QUI

Se siete reduci del vecchio Virus, i settaggi per ricreare lo stesso metodo di controllo dell'astronave sono:
- Analogue mode full
- Self righting off
- Sensitivity maximum

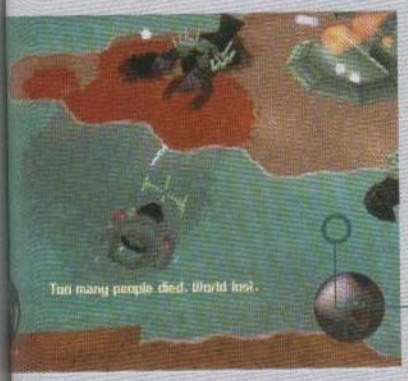
Sarà è veramente ingiocabile!

che fare un elencazione in stile ristorante mi limiterò a dirvi che il numero totale di armi è 26: ecco perché risulterà molto importante coltivare e proteggere le proprie fabbriche.
Ma d'altro canto, chi gioca in difesa non vince la coppa (Trapattoni? L'eccezione che conferma la regola), e verrà il momento di andare all'attacco dell'alveare. Prima di distruggerlo dovrete abbattere una a una tutte le creature mutanti, tenendo presente che spesso il virus produrrà nuovi mostri per rimpiazzare quelli morti. In questo senso sarà molto importante la scelta dell'arma: alcune sono troppo deboli, altre non sono efficaci contro, ad esempio, i nemici che restano al di sotto del pelo dell'acqua, altre ancora non sono adatte in quanto uccideranno il mostro in modo tale da renderlo ancora più pericoloso: le cimici giganti, se attaccate con una raffica dell'ottimo fucile al plasma, morendo lasceranno sul campo una decina di neonati ancora più bellicosi. Sarà necessario farle saltare per aria con un missile o con una granata, che provocando un'esplosione spazzeranno via la 'cucciolata'.
L'elemento strategico che vi ho appena introdotto è completato dalla possibilità di caricare sulla navetta una serie di oggetti che, pur non essendo armi nel vero senso della parola, avranno comunque una loro utilità. Degli abitanti abbiamo già detto, basterà aggiungere che se li farete trasformare in scienziati e poi li terrete a bordo ripareranno i vostri danni; in giro sarà possibile trovare anche radar e cannoni portatili, robot disinfestatori e ricariche per gli scudi e il carburante. Il peso, che graficamente assomiglia a un grosso parallelepipedo di cemento, una volta imbarcato farà diventare l'astronave talmente pesante da darvi la possibilità di viaggiare sott'acqua.
E già che siamo in tema di viaggiare, parliamo dei controlli. Si tratta dell'elemento che da solo potrà decretare il successo o il fallimento di Virus 2000, a seconda che vi piaccia o meno.
Vi sono due modalità di volo: quella semplificata, con la navetta che si terrà sempre a pochi metri dal suolo, e quella avanzata, con il velivolo che tenderà ad alzarsi o abbassarsi a seconda della velocità e dell'inclinazione del muso. La prima modalità non consuma carburante, la seconda sì, ma si rivelerà necessaria in presenza di montagne o foreste molto fitte, impossibili da attraversare senza alzarsi in volo. Per commutare tra le due modalità basterà premere il tasto Tab.
Detto così, il controllo sembra la cosa più naturale del mondo, ma il brutto deve ancora venire. Volando in modalità avanzata, infatti, sarà necessario aggiustare tre o quattro parametri per determinare il comportamento dell'aereo. Uno di questi, il riassetto automatico, riporterà il naso dello stesso a un certo angolo dal terreno ogni volta che lascerete il pulsante dell'accelerazione. Ecco, questo riassetto automatico è abbastanza macchinoso: se lasciato al minimo fa sì che l'astronave punti sempre verso il basso (come se le cascasse la lingua), se lasciato al massimo la rimette in orizzontale anche quando non volete (non riuscirete ad attaccare i nemici a terra), se lasciato a metà non serve a niente e dà solo fastidio. Lo si può disattivare, ma visto che il gioco è progettato per usarlo, nelle situazioni concitate perderete il controllo della nave.
Tutto ciò si ripercuoterà sulla precisione delle manovre, visto che per allinearvi con il bersaglio dovrete effettuare un sacco di passaggi e sprecare un buon numero di colpi. Brutto difetto questo per uno spara e fuggi, in cui il massimo del divertimento sarebbe fare raid millimetrici in mezzo a nugoli di nemici! In Virus 2000 dovrete sparare alla rinfusa per vedere dove andranno a finire i colpi, esponendovi alla ritorsione dei nemici e distruggendo le vostre stesse strutture, qualora il combattimento avvenga nelle vicinanze di una base.
Intendiamoci, questo metodo di controllo non è che sia proprio negativo, va semplicemente imparato (cosa messa in luce anche dal Silvestri nella presentazione della demo sul Silver Disk). In uno spara e fuggi, però, l'ideale sarebbe non avere problemi di questo tipo.
Il gioco supporta tutte le connessioni più comuni per la modalità multiplayer, grazie alla quale fino a otto giocatori potranno affrontarsi in un mondo scelto a caso tra una rosa di sei. L'obiettivo sarà distruggere gli altri giocatori, mentre abbattendo i mostri avrete i power-up. Un colpo a segno su un altro giocatore vi porterà un punto e ne toglierà uno alla vittima, i partecipanti potranno entrare e andarsene quando lo vorranno.
Leggendo la lista dei crediti troverete, insieme al nome di David Braben, quello sicuramente meno blasonato di Andy Butcher. Per la maggioranza di voi non significherà niente, ma in realtà Andy è stato l'assistente capo redattore di Arcane, forse la migliore rivista di RPG di tutti i tempi, pubblicata in Inghilterra dalla Future per un paio d'anni e poi inesorabilmente chiusa per mancanza di... Chi lo sa? Lettori? Sponsor? Non me l'hanno mai detto! Vabbè, consoliamoci con una bella partita a Virus 2000.

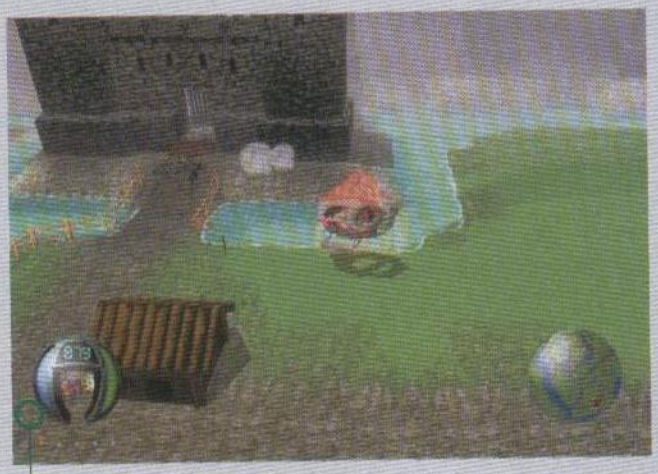
Alessandro La Spada

Alcuni punti del paesaggio contengono dei power-up. In questo palazzo, ad esempio, si trova una carica di laser rosso.

Dove hanno soffiato quei dragoni c'era una costruzione, con della gente, delle speranze, delle vite ora spezzate... Basta, mi sta venendo da piangere.



Stavolta è andata male: troppi uomini morti e il pianeta è diventato 'oscuro'.



La modalità software, qui raffigurata, perde veramente molto rispetto alla Direct3D.

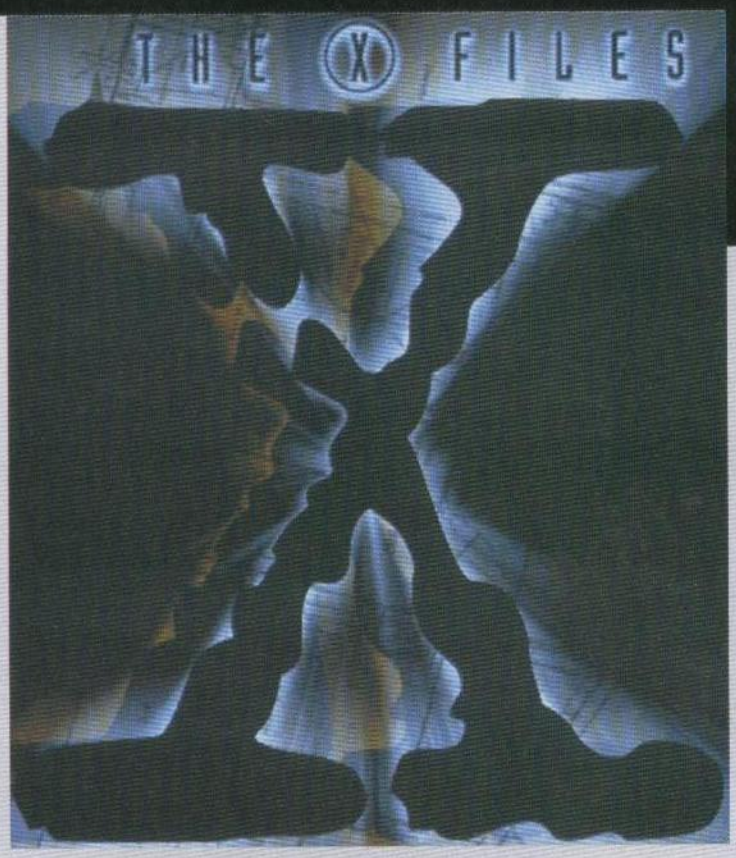
PC

I remake dei vecchi giochi del passato sono sempre una bella idea, a condizione che siano fatti con passione (non solo per portare a casa un po' di soldi) e non perdano per strada il feeling dell'originale. In entrambi i casi Virus 2000 centra l'obiettivo, visto che l'autore è lo stesso David Braben di dieci anni fa e il gioco in sé e per sé, a parte le magagne di cui ho parlato nell'articolo, risulta immediatamente giocabile.
Assolutamente necessario giocarlo in modalità Direct3D (quanto fogging!), altrimenti dal punto di vista grafico perderete veramente troppo, il gioco esprimerà il massimo quando vi cimenterete nei livelli avanzati, con un sacco di nemici e di cose da fare.
Virus 2000 merita un giudizio più che buono; se avete amato il primo episodio potrete comprare quest'altro con la certezza di non rimanere delusi. Non gli diamo il bollino in quanto non si tratta comunque di un gioco eccezionale e, secondariamente, va bacchettato a causa dello scomodo sistema di controllo.

HARDWARE

I requisiti minimi comprendono un Pentium 120 con 16MB di RAM e una scheda video con altri 2 o 4MB (a seconda che vogliate o meno giocare in alta risoluzione - domanda retorica...). Consigliato invece un Pentium 200 con 32 megabyte di RAM e una scheda video con supporto per Direct3D. Per il multiplayer andrà bene praticamente tutto, dal collegamento seriale al TCP/IP; resta da notare il fatto che il gioco si avvale delle nuovissime DirectX 6.

END



X-philes, contate i giorni: il film dedicato alle peripezie di Scully e Mulder sta per giungere tra noi. Come fare a ingannare il tempo nell'attesa? Semplice, perché non provare con il gioco?

"Guarda qui che cosa ho trovato!". "Dai, su, adesso non è il momento, stiamo lavorando. Più tardi, forse".

X-Files è senza dubbio il telefilm più riuscito degli ultimi anni, quello che è riuscito più di ogni altro a influenzare la cultura, a crearsi un seguito devoto e attento, a risvegliare l'interesse dei media. Certo, ci sono tanti altri telefilm belli in giro e in questi ultimi dieci anni abbiamo visto magari delle cose che ci sono piaciute in egual modo o di più - non so, "Star Trek the Next Generation", Friends, NYPD Blue (a me piace, uffa!) piuttosto che qualcos'altro (e non mi nominate Beautiful, vi prego!), ma solo X-Files è riuscito a "cambiarci" così tanto. Innanzitutto sono apparsi i cloni (Psi-Factor su tutti, che in quanto a effetti sull'organismo rivaleggia con il confetto Falqui) e poi abbiamo avuto il revival dei dischi volanti, il boom delle teorie paranoiche (un film come The Conspiracy Theory - Ipotesi di Complotto - da dove mai sarà uscito secondo voi?) e tutte le cose collegate ma non direttamente legate: magliette, cappellini e giubbotti con la scritta FBI, magliettine day-glo con il faccione del classico alieno dagli occhi a mandorla e così via. Insomma, X-Files a voi potrà anche non piacere, ma ha rappresentato (e rappresenta tuttora) un momento importante della "cultura" (o anti-cultura) popolare.

Tutto questo preambolo dove ci vuole portare? A cena, allo stadio, al cinema? No, al videogioco (preferivo una cena): com'era logico supporre, finalmente è arrivato qualcuno a cavalcare la lunga onda del successo degli X-Files con un bel titolo multimediale (a dire il vero è già il secondo, ma il primo era un'enciclopedia). Trasportando una serie televisiva su computer, che formato potranno mai aver usato i nostri amici programmatori? Forse il simulatore di volo ("Qui Mulder chiama base, due alieni abbattuti, ripeto, due alieni abbattuti")? Il picchiaduro? Il gioco di guida? Perché non il gioco di calcio, allora? Ovviamente "X-Files The Game" (o anche The X-Files Game, come riporta la scatola) è una specie di film interattivo, nel quale il giocatore non impersona Scully o Mulder bensì un loro collega, tale Craig Willmore, incaricato da Skinner di ritrovare i suoi due agenti prediletti, scomparsi durante una misteriosa indagine. Ovviamente Mulder e Scully non possono certo essere morti e altrettanto ovviamente vi ritroverete ad avere a che fare con i governativi, con gli alieni e con tutte le cose strane tipiche della serie.

L'azione è visualizzata per la maggior parte del tempo attraverso

Gagliardo! Per essere degli agenti dell'FBI evidentemente non è necessario conoscere l'ortografia.

Mmm, vodka e succo d'arancia in quantità industriale - sappiamo bene chi è passato di qua. Le citazioni e i riferimenti si sprecano: oltre a quelle più evidenti (come questa), ce ne sono alcune veramente oscure che faranno la gioia di tutti i fan esagerati degli X-Files.

Che ci fa il nostro collega Cook steso a terra in ufficio? Che fa, dorme? E dove crede di essere, in redazione?

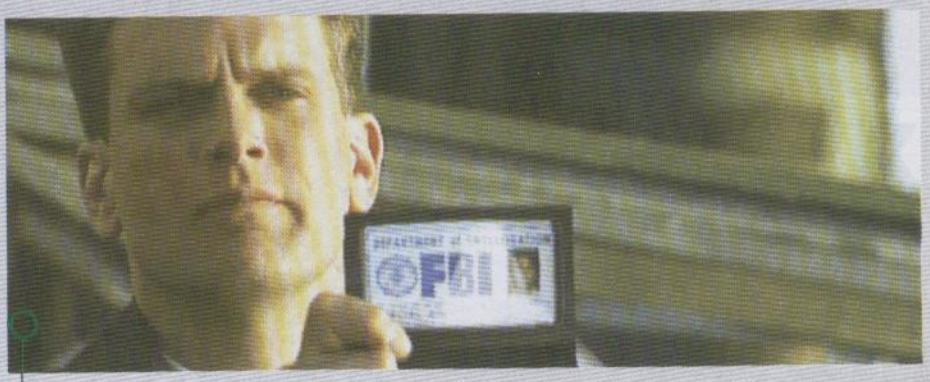
"Tutto quello che dirai potrà essere usato contro di te". E allora perché fare queste domande?

Che brutta fine... Per fortuna i punti dove si rischia di tirare le cuoia sono tutto sommato pochi.

L'uomo che fuma fa la sua apparizione anche nel gioco. Non sappiamo esattamente quale sia il suo ruolo, e per di più se riusciamo a intravederlo vuol dire che abbiamo sbagliato qualcosa.

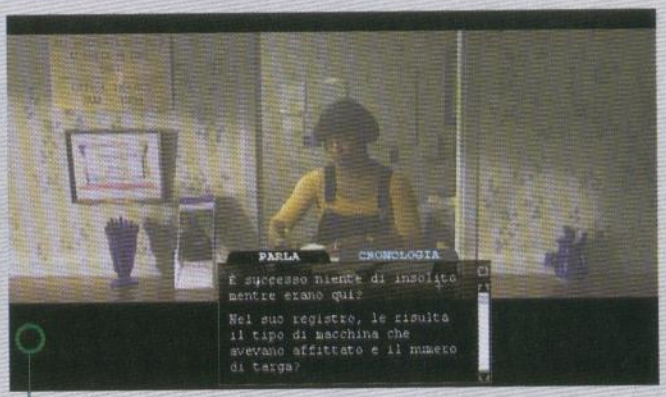
Poteva forse mancare qualche persona uccisa dalle radiazioni? Suvvia, è già tanto che non si parli anche della mutilazione del bestiame...

gli occhi del vostro avatar digitale. Nei panni dell'agente Willmore potete spostarvi in alcuni punti fissi delle locazioni (non avete quindi piena libertà di movimento), raccogliere e usare determinati oggetti, esaminarne altri nonché parlare con tutte le persone che incontrerete. L'interfaccia è tutto sommato lineare e funzionale - tutte le cose che non vi servono scompaiono quando non vengono utilizzate e alcune categorie (come le Intuizioni o le Idee) appaiono solamente durante determinati momenti del gioco, permettendovi di concentrarvi sulla finestra centrale dei filmati (tutti in formato letterbox, forse per schiacciare il pedale del feeling cinematografico). In qualità di agente dell'FBI, per risolvere il vostro caso (che si evolverà in qualcosa di ben più complicato della sparizione di due agenti che non potranno mai morire) avrete a disposizione un complesso armamentario, composto da una serie di utensili che dovrete sempre portarvi dietro (pistola, distintivo, computerino tascabile, telefonino, binocolo, kit per le prove, ecc.) e da un computer super-multifunzione che vi permetterà di ricevere e-mail, frugare tra i database governativi ed esaminare delle immagini. Il lavoro investigativo però è tutto sommato molto limitato: quasi tutti gli "aggeggi" a vostra disposizione vanno usati non più di una volta o due (come la truffa del telefonino: ho provato a chiamare un po' tutti i numeri del gioco e il 90% delle volte un tizio dall'accento buffo mi



Chi non ha mai desiderato farlo? "Efbiai, mani in alto, auanagana uazzamericanboi". "Uè, cià troppunmito".

L'agente Willmore sta per mordere via il naso alla detective Astadourian. Anche questo può succedere nel bizzarro mondo degli X-Files.



Le conversazioni sono quasi sempre credibili e ben recitate, peccato però che spesso (non sempre, eh) sia sufficiente semplicemente porre tutte le domande senza preoccuparsi troppo delle reazioni.

E siamo giunti al momento clou della serata, l'autopsia! Mi raccomando, evitate di chiedere alla patologa se le è avanzato qualche pezzo da portare a casa per il vostro gatto. Voi non avete gatti a casa, dopotutto.

Mmm, che cosa sta facendo l'agente Willmore al povero Mulder? E perché quest'ultimo accetta di buon grado le sue attenzioni? Ah, non li fanno più gli agenti speciali di una volta.

Sorpresa! Il soldato davanti a noi è stato appena colto da un improvviso avvelenamento da piombo. Speriamo non sia grave.

Il caro Skinner, dopo averci fatto da balia per un CD e mezzo, alza i tacchi e si dilegua. Beh, visto che è il vicedirettore dell'FBI dopotutto qualcosina ce l'avrà da fare pure lui...

Che avranno da guardare Frohike e soci? I tre hacker-paranoici forniranno un aiuto fondamentale al nostro alter-ego virtuale.

Ciao X! Lo sai che non riesci ad arrivare fino in fondo alla serie dei telefilm? Lo sai che vieni ammazzato a metà? Lo sai, eh?

diceva che il numero non esisteva) e un paio sono completamente inutili.
Dal punto di vista dei "particolari", il gioco sembra essere zeppo di cose inutili ma di contorno - lo stereo a casa suona tre o quattro pezzi dei Moon (molto belli), sparsi per le locazioni ci sono dei riferimenti a cose successe nelle puntate del telefilm e volendo potete leggervi una serie di documenti di contorno (anche se non riesco a capire come mai un po' siano tradotti in italiano e un po' siano in inglese). Il gioco sembra essere molto curato sotto questo punto di vista, benché ci siano alcune cadute di tono minori (lo screen saver dell'FBI è veramente ridicolo e alcuni errori di traduzione - come "videonastro" al posto di videocassetta e "Errore: numero ristretto di dati" quando si richiede l'accesso a dei dati riservati). La caratteristica migliore di tutto il gioco però è senza dubbio costituita dai filmati: se solitamente siamo abituati ad attori mediocri, regia dilettantesca e tutto quello che segue, questa volta abbiamo se non la qualità cinematografica perlomeno quella televisiva. Lo "stile X-Files" è stato riprodotto in pieno grazie all'uso della stessa produzione utilizzata per i telefilm (ci sono anche tutte le locazioni sempre piene di nebbia) e l'effetto complessivo è eccellente, peccato solo che alcuni filmati risultino di tanto in tanto "troncati" alla fine.
Complessivamente potremmo dire che ci sono gli X-Files, ci sono i filmati belli (e non sono pure pochi, visto che coprono e riempiono i sette CD) e c'è anche un'avventura. Come funziona tutto questo? Leggetevi il commento e lo scoprirete.

MA

Mmm, lo so, davvero, ho studiato... Aspetta... Dunque, l'autopsia sull'equipaggio della Tarakan ha rivelato che... Eh, ecco... Mmm... Lo so, eh...

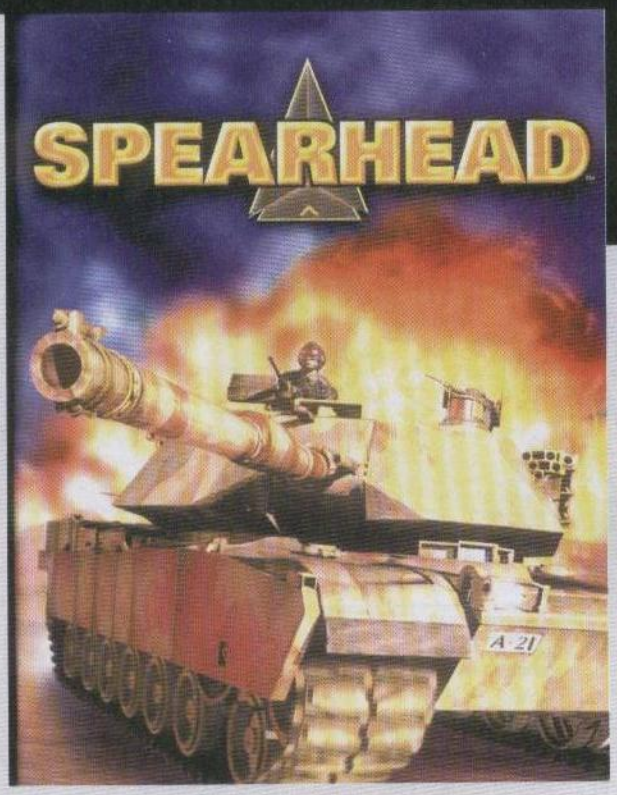
PC

Come sta di salute il genere dei film interattivi? A distanza di cinque-sei anni circa dal "grande lancio" del CD-ROM come supporto per i PC di tutte le tasche speravo quasi fosse morto - senza parlare del titolo del quale sto scrivendo la recensione non riesco a ricordare un solo gioco degno di nota appartenente al suddetto genere. Il debordante X-Files (sette CD come Phantasmagoria) preso semplicemente come F.I. non è certo un capolavoro, soprattutto a causa delle limitazioni insite in questo genere, ma come prodotto destinato al pubblico degli X-philes non è poi da denigrare. Ci sono quasi tutti i personaggi soliti, c'è l'atmosfera, la trama ben oltre i limiti della fantascienza, la tensione e gli effetti speciali (a tratti scarsini, come l'effetto dell'"alieno oleoso" sugli occhi). Peccato però che manchi qualcosa dal punto di vista del gioco vero e proprio: sorbendoselo tutto di fila non sembra malaccio, parrebbe quasi di assistere a una puntata anomala degli X-Files nella quale Mulder e Scully si limitano a dei "cameo estesi". La trama è intrigante, gli sviluppi sono interessanti, la regia e l'interpretazione sono ai massimi livelli - cosa che nei titoli di questo genere non si verifica MAI - e la cura con la quale è stato ricostruito il "mondo degli X-Files" è evidente. Ma appunto, questo non può essere solo un telefilm, visto che viene sostanzialmente venduto come un'avventura grafica. I dialoghi sono un po' troppo automatici (otto volte su dieci basta chiedere tutto quanto senza preoccuparsi delle ramificazioni), gli enigmi veri e propri sono pochini e quasi mai difficili e la sezione investigativa è quanto mai limitata - sembra quasi di trovarsi davanti a una specie di Spycraft ridotto. Più che altro il gioco va attraversato a "intuizioni", e l'unica vera arma a vostra disposizione sta nell'avere la vista acuta (trovare il proiettile o la sigaretta all'inizio del gioco sarà a dir poco impossibile se avete un 14 pollici) o nell'avere pazienza. Un'altra cosa che non mi è piaciuta è che al giocatore vengono forniti numerosi strumenti (il computer e il PDA fanno mille cose, in più si hanno a disposizione la macchina fotografica, il visore notturno, ecc.) che fondamentalmente servono molto a poco - se ci fossero state più occasioni di svolgere del lavoro investigativo "serio" magari ci sarebbero potuti essere degli enigmi più divertenti (nonché più numerosi). Io sono riuscito a finire il gioco senza mai usare il visore notturno: perché me l'hanno dato? Mah. Tirando le somme, non mi resta che ribadire: The X-Files è un'eccellente esempio di come si debbano realizzare dei filmati con degli attori per una produzione multimediale e una buona resa digitale degli X-Files, ma risulta abbastanza carente dal punto di vista dell'avventura tradizionale. Augh.

HARDWARE

All'interno della scatola di X-Files The Game troverete sette CD che contengono sia la versione Mac sia quella PC (e questo fa capire quanto poco importi il codice in questo gioco). Se avete un PC vi basterà un P120, 16 mega di RAM, un CD 4x e 250 mega liberi su hard disk (se siete temerari potete optare per l'installazione completa, sei giga e passa di roba), benché la configurazione consigliata parli di un 166, 32 mega e un 8x. La versione Mac chiede un PowerMac a 120MHz, 12 mega di RAM, 250 mega di spazio, un CD 4x e scheda video a migliaia di colori in 640x480. Io l'ho provato su un P2 233 con una scheda sonora di madre ignota (una schifezza on-board) e il sonoro gracchiava, mi sono seccato e l'ho installato su un Mac G3. Ho scoperto che andava al doppio della velocità e ho finito la recensione lì.

END

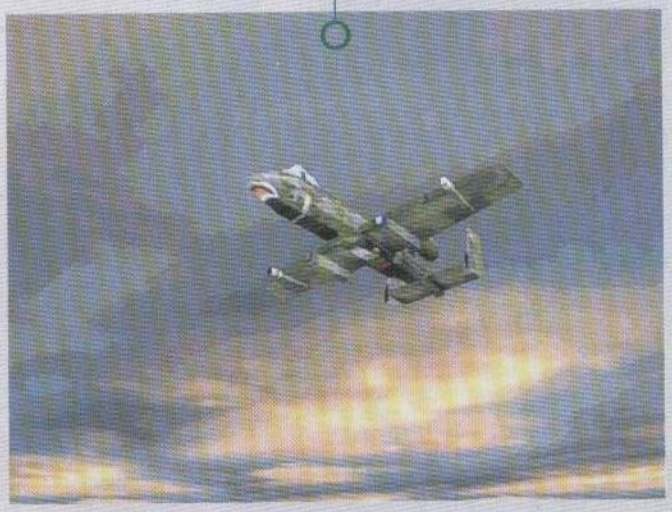


Novembre, mese freddo: meglio abbandonare temporaneamente i velivoli e tuffarsi all'interno di un cingolato. E se proprio volete prendere una boccata d'aria, aprite il portellone - occhio alla zucca, però.

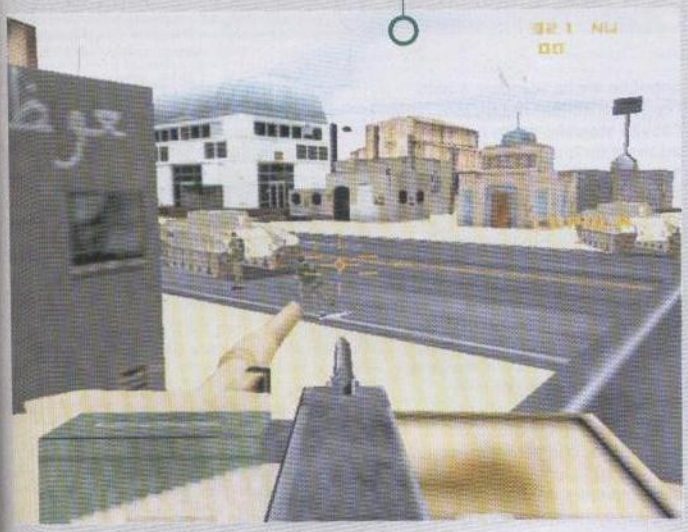
Giusto un paio di giorni fa, stavo sfogliando il nuovo numero di TGM (ossia quello di ottobre), compiacendomi per la migliore copertina della storia della rivista. Per quanto riguarda lo speciale dedicato all'ECTS, non deve essere sfuggito a voi lettori che, per la prima volta negli ultimi anni, l'inserto è stato curato da soli tre redattori, il sottoscritto, il Prisco e il veterano Duspis, il quale veterano viene considerato ormai da tutti: questo non tanto per i mesi di servizio attivo (io sono più vecchio, da questo punto di vista), quanto per l'effettiva anzianità sul campo (di vita), trenta-e-uno anni che cominciano a palesarsi a più riprese sia nello spirito sia nelle rughe del nostro ultra-defender romano. Ritorniamo all'ECTS: il momento dell'assegnazione del materiale è stato a dir poco indimenticabile, dal momento che da un lato c'era il Silvestri con la solita caterva di materiale, dall'altro tre affamati redattori che fingevano indifferenza, ma coccolavano le press-release ricevute come fanno gli affettuosi padri con i loro pargoli. Niente aveva lasciato presagire l'intera debacle della compagine redazionale, ma nel giro di dieci minuti (e altrettante telefonate) era apparso chiaro che tutti gli altri erano sommersi da impegni extra-redazionali e, pertanto, avevano dovuto dichiararsi indisponibili. Passata l'euforia per il comprensibile imbellimento del nostro portafoglio, è arrivata la fase lavorativa vera e propria, in cui il sottoscritto (giusto per citarne uno a caso) ha dovuto districarsi fra CD in formato misto MAC/PC, che però davano problemi di lettura a random, comunicati stampa insolitamente scarni, aneddotica notturna e via di questo passo.

In questo momento mi trovo in posizione da combattimento: essendo le 11:24 di domenica mattina, il sonno mi sta tenendo sotto torchio con una cattiveria che ha dell'incredibile, pertanto mentre batto le dita sulla tastiera devo continuamente compiere movimenti repentini con la testa (a mo' di tic) per rimanere non dico lucido, ma quanto meno nella fase "rem". Spearhead è un gioco che non passerà di certo alla storia per la benevolenza che nutro nei suoi confronti: dopo averlo disinstallato per sbaglio, la successiva reinstallazione mi ha regalato un prodotto pressoché ingiocabile, che si impianta esattamente dopo dieci secondi dall'inizio della missione. Il risultato è che, oggi pomeriggio, gli uffici di Via Carducci avranno un ospite inatteso - non essendoci nemmeno le partite di calcio (pausa per l'Italietta), la mestizia promette di arrivare a livelli di guardia.

Abbandonata l'aneddotica introduttiva, vediamo di fare il punto della situazione di un genere di titoli, i simulatori di carro armato, che non hanno mai brillato per giocabilità; come ho più volte avuto modo di sottolineare, pilotare un cingolato è un'operazione che non stimola particolarmente e questo non tanto per motivi strategici, bensì per il fatto che l'equipaggio è composto da quattro ufficiali, ciascuno dei quali si occupa di un preciso compito che di per sé non divertirebbe nemmeno il Simonetti (ossia l'unica persona che si diverte anche a parlare da solo). A dire la verità, non arrivo assolutamente a capire come le software house si ostinino a proporre simulazioni di un carro armato, quando poi vengono meno sull'unico aspetto che conta: la visuale. La difficoltà di gestire un cingolato è proprio rappresentata dalla grossolana rappresentazione della situazione di cui dispongono gli ufficiali: poiché i sensori hanno una portata piuttosto limitata (e non potrebbe essere altrimenti, in



Ecco un A10 in tutto il suo splendore; già, perché in Spearhead si potrà richiedere anche il supporto aereo.



Questa volta, anziché investire il soldato ci siamo affidati alla mitraglietta.

Qui c'è un carro armato, davanti a esso un soldatino: basta premere sull'acceleratore per ottenere una marmellata.

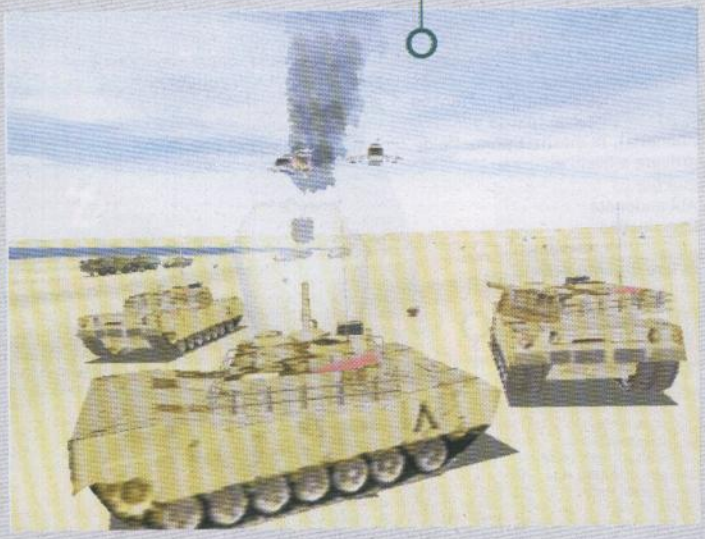
quanto si trovano praticamente a livello del suolo), l'unico modo per farsi un'idea del panorama consiste nel cacciar fuori la testa, con il rischio di venire centrati in pieno dalla mitraglietta installata su ogni mezzo nemico.
Immaginate poi cosa voglia dire condurre una battaglia in un terreno caratterizzato da alture e dislivelli: perdere il senso della posizione rispetto ai propri compagni (e anche ai nemici) diventa un evento molto probabile, pertanto bisogna sfoderare tutto il carisma possibile per riuscire a coordinare l'azione a dovere, o quantomeno a non impallinarsi a vicenda e a farsi prendere d'infilata dal nemico. Ebbene, in

Questo carro armato è riprodotto in maniera superba, anche se il resto del terreno è molto meno realistico.

Uah! Uah! L'azione non manca di certo in Spearhead!

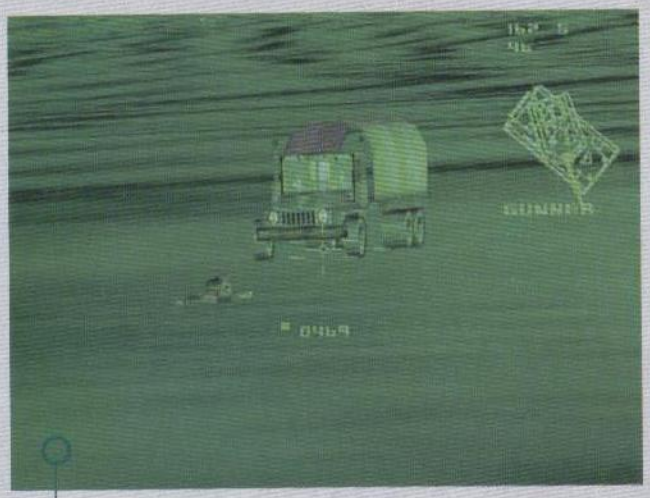
questo Spearhead, come in molti altri titoli analoghi, del resto, è disponibile anche la visuale dall'alto, la quale risulta utile sia per vedere rapidamente cosa si trova intorno a noi (per fortuna la telecamera non è ruotabile), sia per scorgere un nemico in lontananza. In quest'ultimo caso, tale tipo di ripresa non aumenta la distanza di avvistamento, però risulta di gran lunga molto più comoda rispetto alla visuale dell'ufficiale dell'addetto al cannone; non parliamo poi in caso di manovre rapide, dove un tapino come me rischierebbe regolarmente di smarrire l'orientamento nel caso in cui non avesse a disposizione uno strumento che, come ho già spiegato, è poco meno che una truffa.
Non avevo mai approfondito a dovere questo concetto, ma ora mi è sembrato il momento adatto, anche per spiegare il motivo per cui non sono mai particolarmente "gentile" con questo genere di giochi: se il realismo fosse mantenuto alle stelle, allora si potrebbe anche scendere a patti con la giocabilità. In tal caso, l'abilità starebbe molto nel riuscire ad avere un quadro della situazione, affidandosi agli strumenti e agli occhi dei propri uomini; certo, all'inizio il rischio di fare confusione sarebbe elevato, se non altro il simulatore avrebbe un notevole fascino per tutti coloro che amano sfide veramente impegnative. Invece, per come stanno le cose, ci troviamo nella maggior parte dei casi di fronte a prodotti non particolarmente giocabili, né troppo realistici.
Dopo questa lunga disamina introduttiva, che però fornisce un modello sufficientemente preciso per inquadrare un nuovo titolo, vi comunico che Spearhead non viene valutato negativamente a causa della visuale; questo perché il carro armato simulato, l'M1A2, è dotato di un particolare strumento, denominato Inter Vehicular Information System (IVIS), che consiste in una sorta di radar: sostanzialmente, trattasi di una mappa che visualizza tutti i nemici (e gli alleati) presenti sul territorio, con tutte le comodità del caso. Mediante l'IVIS, il comandante può coordinare agevolmente l'azione con gli altri carri armati, ottenendo una potenza distruttiva difficilmente immaginabile.
Pensate che l'M1A1, ossia la versione precedente del cingolato protagonista in Spearhead, ha ottenuto risultati talmente clamorosi nella Guerra del Golfo da non riportare alcuna perdita - incredibile ma vero. Inoltre, secondo gli esperti, l'IVIS (unitamente a un altro strumento di rilevamento termico) consente all'M1A2 di disporre di una potenza cinque volte superiore al suo predecessore.

Notate le tracce lasciate dal nostro carro armato: del resto, 70 tonnellate sulla sabbia producono il loro effetto.



La situazione è un po' affollata, ma quei due elicotteri non dureranno ancora per molto...

Stando così le cose, questo Spearhead offre molto più divertimento per i giocatori appassionati di simulazione rispetto a quanto siamo abituati, anche se M1 Tank Platoon 2 della MicroProse metteva a disposizione bene o male le stesse cose.
Dopo aver assistito all'oscena sequenza introduttiva (oscena dal punto di vista della qualità video), non c'è niente di meglio che cimentarsi nelle missioni di addestramento, le quali sono dotate di apposito briefing



Trovandoci di notte, abbiamo attivato la visuale a infrarossi, utile anche qualora l'aria sia infestata dal fumo.

illustrativo di tutte le caratteristiche del mezzo. Come sottolineo sempre in casi come questi, si tratta dello strumento migliore per familiarizzare con il gioco e con le sue funzionalità: malgrado l'azione non sia il massimo del coinvolgimento (e ci mancherebbe altro: si tratta di pura e semplice pratica), nel giro di un'oretta si riesce a padroneggiare discretamente il proprio carro armato, pronti per qualcosa di più impegnativo. Per quanto riguarda la soluzione adottata dai programmatori riguardo alla simulazione di un intero equipaggio, mi pare che il risultato complessivo sia più che soddisfacente: l'enfasi principale viene posta sul ruolo del comandante e pilotare il mezzo non è affatto complicato. Quando si abbandona il ruolo del pilota è per prendere di mira il nemico, oppure per coordinare la situazione con i propri alleati, analizzando nel contempo la situazione globale. C'è chi, come la Novalogic, adatta sempre i suoi simulatori di volo per offrire una giocabilità maggiore; rimango dell'idea dei Digital Image Design, che pensano che questa non sia la soluzione giusta. Nel caso di questo Spearhead, non solo è stata modificata la resistenza ai colpi del nemico, bensì anche la gittata dell'M1A2. Nella realtà, esso può colpire qualcosa a tre chilometri di distanza (pensateci: è mostruoso!), mentre nel gioco, al massimo si arriva a un chilometro. Questo perché, secondo i programmatori, non ci sono abbastanza poligoni per poter rappresentare un orizzonte continuo di tre chilometri, pertanto occorre scendere a dei compromessi. Personalmente, ritengo che con opportuni artifici si possa ovviare all'inconveniente tecnico, perché il problema è lo stesso con i simulatori di volo e con l'orizzonte del pilota: se ci pensate, 640x480 punti non sono poi tantissimi e rappresentare in modo realistico 50 chilometri è impossibile. Nondimeno, mi pare persino ovvio che si possa applicare qualche trucco: dal momento che fra l'oggetto più lontano visibile e il pilota non ci sono altri cento elementi, alcune distanze intermedie possono essere opportunamente accorciate.

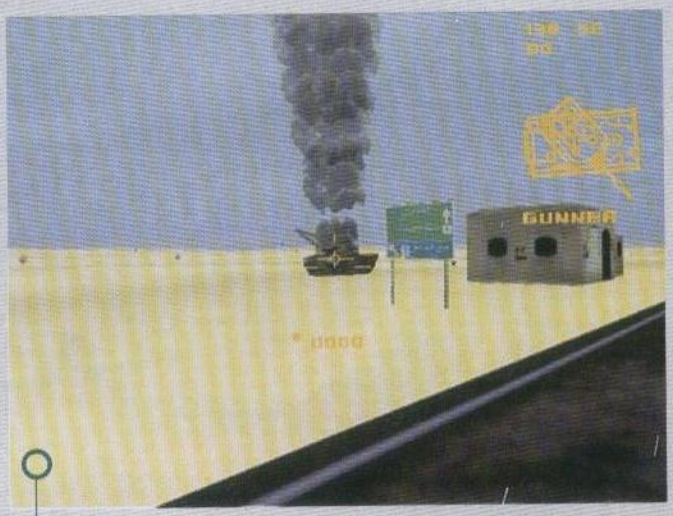
Colpire il nemico è abbastanza facile, poiché abituarsi alla velocità del proiettile è roba da poco; un po' più difficile diventa la faccenda quando ci si muove a scatti repentini o su un terreno in pendenza, ma la pratica consentirà a tutti di ottenere risultati eccellenti.

Personalmente, mi sono divertito molto nei panni del comandante durante l'utilizzo dell'IVIS: finalmente ho potuto coordinare tutti i carri armati in un'azione detonante. A proposito: l'area di gioco è immensa e, alla massima velocità, richiede dai trenta ai quaranta minuti per essere attraversata. Questo in relazione a una missione, perché il terreno complessivo è ancora più ampio.

Indubbiamente, rispetto ai giochilli che ci facevano scontrare con il nemico in quattro e quattr'otto, qui di passi avanti ne sono stati fatti molti e non deve sorprendere, pertanto, che la campagna risulta oltremodo divertente, anche se sprovvista di un generatore degno di tal nome. Prima di concludere, un'occhiata all'engine: onesto, anche considerando il supporto a numerose schede acceleratrici. Gli effetti sono mediocri, poiché da una 3Dfx qualsiasi pretendo una qualità sopra la media, mentre la fluidità non è in discussione. Gli oggetti tridimensionali sono riprodotti in modo soddisfacente, mentre le texture del terreno sono deludenti: sostanzialmente, il deserto è disperso in una sorta di panna montata al caffè.

Bene, ma in conclusione? Non lo saprete mai...Per lo meno prima della mia firma.

BOSS



Piovicchia, mondo ladro. Il fumo del carro armato in esplosione non fa decisamente bella mostra di sé.

Era indispensabile dedicare una foto allo straordinario editor, che consente addirittura di creare degli script per le unità presenti nella missione. Eccezionale.

PC

Buon prodotto, questo Spearhead: se si tralascia il fatto che un simulatore di carro armato non è certo il gioco più divertente di questo mondo, il titolo è sufficientemente interessante da tenere attaccati al monitor per molte ore. Buona la sezione dedicata all'apprendimento dei sistemi installati sul carro armato, discreto il motore di gioco, molto varia l'azione: la campagna è avvincente proprio per la molteplicità di situazioni in cui ci si imbatte e il poderoso IVIS non fa che aumentare la profondità del gioco. Purtroppo, però, il gioco non possiede quel "quid" che mi porta a promuoverlo a pieni voti: in questo caso, al di là di alcune scelte discutibili dei programmatori a beneficio della giocabilità (secondo loro) ma a scapito del realismo, l'estrema settorialità di questo genere di prodotti fa sì che, per ottenere uno Star Player, il titolo deve essere veramente il top. In realtà, continuo a preferire M1 Tank Platoon 2, vuoi per la sua grafica sopraffina, vuoi per la sua straordinaria valenza didattica, vuoi per il fatto che, detto in parole povere, alla fine si rivela un prodotto più completo.

In ogni caso, se volete veramente entrare in un cingolato di latta, considerate attentamente questo prodotto della Interactive Magic che, fra l'altro, è dotato di uno dei migliori editor di missioni che abbia mai visto.

HARDWARE

I requisiti hardware sono decisamente contenuti: Pentium 133, 16 MB di RAM e scheda video PCI con 4MB (chissà perché: per le risoluzioni utilizzate del gioco, 2 mega sono fin troppi). Consigliato un Pentium 166, 32 MB di RAM e, ovviamente, una scheda grafica 3Dfx, dotata di chip Power VR o compatibile con Direct3D.

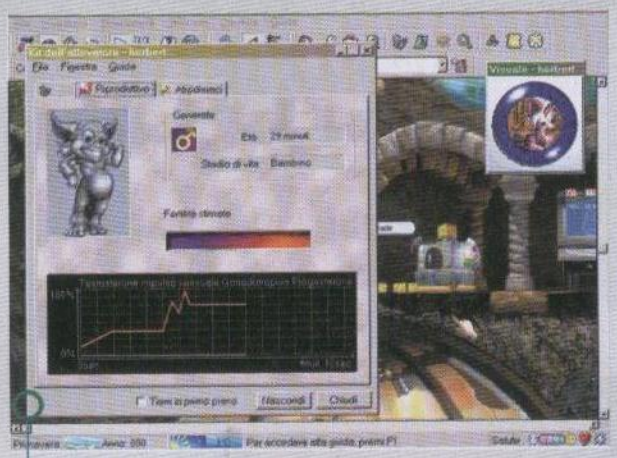
END

Cosa fa un Tamagotchi di 200 chili su un albero? BIIIIIIIIIIIIIIIP!

Ahahaha, il grendel in miniatura ha riconosciuto il mio personaggio (a dir la verità "porca paletta Herbert!" è l'unica frase che gli ho fatto imparare)!

E' incredibile, la febbre per gli animaletti elettronici che ha sollevato ogni tipo di polemica tra i benpensanti (che non abbiano nient'altro da fare?), non si è ancora estinta totalmente, anzi, sembra che tra agendine elettroniche con piccioni virtuali, scacciapensieri con dinosauri e videogiochi vari, sotto alla normalità quotidiana vi sia sempre del terreno fertile adatto alla crescita di ogni tipo di bestiola digitale...

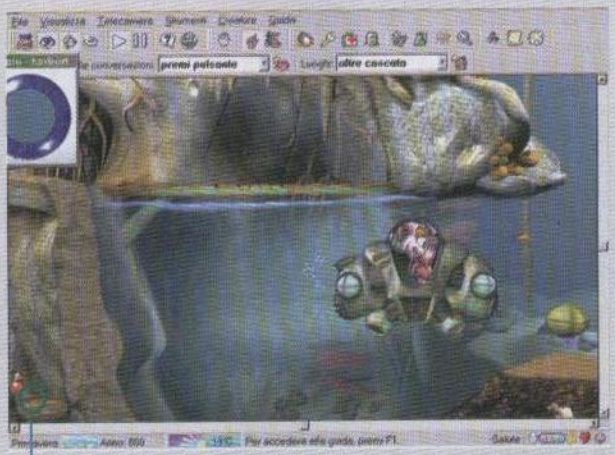
Più di un anno e mezzo fa, dopo il successo di prodotti Mindscape come Dogz e Catz, nei quali non si doveva far altro che far crescere dei cuccioli dandogli da mangiare, coccolandoli e facendogli imparare giochetti di ogni tipo (al mio Ralph avevo addirittura insegnato a salire sul gomitolo e a stare in equilibrio... Ops, mi sono tradito!), qualcuno della software house di cui sopra ha deciso che il semplice "allevare" non fosse abbastanza e così saltò fuori il primo capitolo di Creature... Lo ricordate? Ora le cose non sono cambiate granché, certo, come si poteva supporre i computer sono in grado di fare il triplo delle operazioni che facevano prima, ma questa è ben poca cosa se messa a confronto con la regola universale: "squadra che vince non si cambia", specie nel mondo dei videogiochi (vedi Tomb Raider e il più recente Dune 2000... che diamine l'avranno fatto a fare?). Fortunatamente per noi questa volta qualcosa di nuovo c'è: il passo in avanti della tecnologia è stato infatti sfruttato a vantaggio della "squadra che vince" così da renderla ancora più vincente. Creature 2 inizia quindi laddove il predecessore si era fermato... ma che ne dite di fare un bel brindisi ricordando i vecchi tempi? Perfetto allora, vai con lo champagne! Ci troviamo su Albia, un piccolo mondo pieno di vita nel quale una



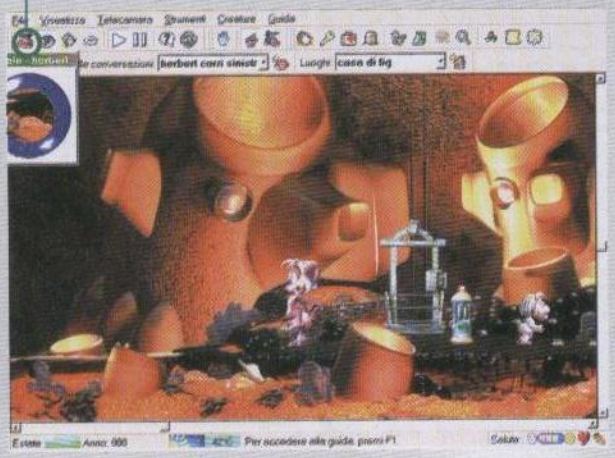
In ogni momento potremmo tenere sott'occhio la chimica del nostro personaggio. In questo caso stiamo guardando i suoi ormoni: testosterone, gonadotropina e progesterone che influiscono sull'impulso sessuale, in breve: Herbert è un torello!

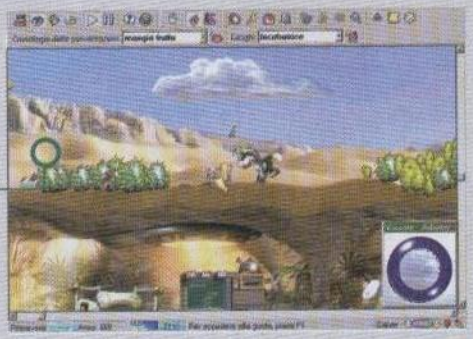
Ed eccolo, il mio pupillo: Herbert! Ha imparato a usare l'ascensore ancora prima di saperne il nome e da allora fa l'elettricista!

Il norn è accaldato come non mai, ha fame e lì a sinistra si è pure beccato un piccolo ettin appena nato. Questa è Albia!

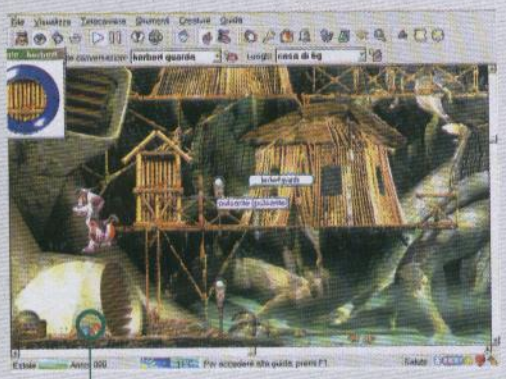


In C2 potrete usare una gran quantità di oggettini e mezzi di trasporto, il sottomarino è solo un esempio.





Adamo, il mio primo norn, si sta stupidamente avventurando nel deserto al di sopra della sua casetta. Mi chiedo cosa speri di trovare...



In questa palude Herbert ha rischiato di perdere la vita, per fortuna che è possibile fare punture contenenti ogni agente chimico, io ho usato un defibrillatore per il suo cuore!

misteriosa civiltà conosciuta con il nome di Shee è riuscita a divenire la razza dominante. Col tempo queste creature hanno sviluppato un'intelligenza fuori dal comune, divenendo capaci, a tutti gli effetti, di creare la vita attraverso complicati macchinari e laboratori al di sotto della superficie del pianeta. Quello che riuscirono a far saltare fuori all'inizio però non fu quello che si dice un capolavoro, si trattava infatti di una creatura verdastra dall'appetito anomalo e dall'indole aggressiva a cui si diede il nome di grendel. Seguirono poi gli ettin, meticolosi peluche costruttori e, infine, poco prima della partenza degli Shee da Albia, i norn: curiosi omuncoli simili a Gremlin (l'avete visto il film, vero?) che però non ebbero il tempo di svilupparsi appieno... È proprio questo il vostro scopo nel gioco: far sviluppare questa nuova razza nonostante gli Shee se ne siano andati. Beh, se la trama fosse tutta qui però questo non sarebbe altro che una mera copiatura del precedente episodio, proprio per questo è saltata fuori l'idea del vulcano... Quale vulcano? Ma quello che senza preavviso si è svegliato provocando danni a non finire e la comparsa nel mondo esterno dei laboratori segreti degli Shee! Già, proprio così, questa volta oltre a dover istruire un esserino peloso, dovremo mandare dei coraggiosi esploratori pelosi alla ricerca dei più incredibili segreti dei loro creatori alieni, perché gli Shee non sono altro che questo: degli alieni. Il gioco si svilupperà in maniera abbastanza originale, facendovi iniziare da una sorta di nursery nella quale saranno presenti 6 uova: 3 che daranno origine a femmine e 3 maschi. Una volta scelto quello che farà al caso vostro, eccovi nel mondo di Albia, in una serie di gallerie sotterranee nelle quali comincerete a far muovere i primi passi al vostro norn appena uscito dall'incubatrice. La cosa bella è che il mostriciattolo che avrete davanti sarà diverso da tutti gli altri essendo stato generato con una combinazione di caratteristiche (più di 500 peculiarità invisibili!) che risulteranno diverse da individuo a individuo. Come se ciò non bastasse, nell'organismo di ognuno saranno presenti sostanze chimiche e ormoni che ne detteranno di volta in volta il comportamento, anche se, come accade in realtà, saranno perlopiù gli insegnamenti dei "genitori" a far sì che il piccolo norn prenda questa o quella decisione nei diversi frangenti... ma chiariamo subito quest'ultimo punto. Naturalmente, come per la maggioranza di bimbi che non fanno di nome FBS, il piccolo all'inizio non saprà ancora parlare ed è per questo che, col nostro puntatore a forma di mano, inizieremo a fornirgli i primi

Una bella immagine per colorare 'ste pagine: quella che apparirà per l'installazione... Chi ha detto: che mestizia?

Nella presentazione la storia degli Shee verrà chiarita con un filmato tutto sommato carino e, soprattutto, parlato in italiano come il resto del gioco.

CREATURES vs. CRETAURES 2

Come ho già detto, essenzialmente Creature e Creature 2 sono identici, innovazioni grafiche a parte. Perciò, volendo chiarire bene le cose, ecco le differenze sostanziali tra i due: un elenco che farà felice i più scrupolosi preso dallo stesso sito di Creatures...

AMBIENTE: in C2 l'area di gioco sarà doppia rispetto al predecessore; foreste, cascate, paludi, deserti e aree vulcaniche. Facendo poi conto che il tutto è mostrato a 16 bit (65.000 colori), possiamo dire che il gioco è stato elevato al quadrato e poi moltiplicato per due.

TEMPO E STAGIONI: vento, nuvole, temperatura e *stagioni diverse a seconda del tempo trascorso. In* primavera le piante cresceranno depositando poi i loro semi; le farfalle impollineranno i fiori e FBS andrà al mare, mentre in inverno tutto il contrario, con FBS che starà a casa attendendo i regali di Natale (siete avvertiti!).

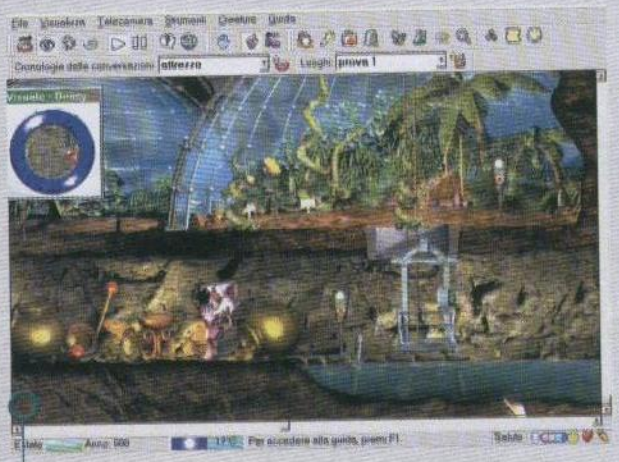
FISICA: Albia ha in se un modello fisico che, pur non raggiungendo quello di Unreal, Half Life e compagnia bella, ha il suo perché. Quando spingeremo qualcosa in acqua lo vedremo affondare lentamente, quando molleremo un pallone dall'alto la gravità lo farà rimbalzare per un po' e, a seconda del peso di ogni particolare, il nostro norn riuscirà ad alzarli e a gettarli più o meno lontani.

VITA ARTIFICIALE: questa volta ogni norn avrà un'individualità data da ben 550 geni (potremmo chiamarle caratteristiche microscopiche del carattere), nuove sostanze chimiche da cui dipenderanno i comportamenti e un'intelligenza artificiale data dalla tecnologia Cyberlife. Oltre a ciò ogni personaggio avrà un numero di espressioni facciali tre volte superiore dell'ultima volta.

INCROCI GENETICI: La macchina più avanzata del gioco vi consentirà di dare origine a mostriciattoli a metà strada tra norn ed ettin, con la possibilità di fare esperimenti anche coi malvagi grendel.

Dopo lo scherzetto che ho fatto a Herbert lanciando un pesce in acqua a dicendogli di seguirlo (è quasi annegato), lui ha sempre dimostrato avversione per tale liquido; ora però ha superato le sue paure usando la barca!

rudimenti di dialettica spiccia e buone abitudini... In questo senso l'interfaccia di gioco è semplice ma allo stesso tempo completa: si tratta di un insieme di comandi scritti da tastiera (e dico SCRITTI! Sì, anch'io ho storto il naso!) e di azioni eseguite con l'ausilio del mouse. Grazie a un paio di macchine "istruttrici", al piccolino verrà inizialmente mostrato il significato di parole come mangiare, dormire, correre, sinistra, destra, ecc., e di sensazioni come, fame, rabbia, dolore, caldo, ecc., mentre a voi non resterà che dirgli di guardare questo e quell'oggetto digitandone poi il nome fino a che il neonato non lo ripeterà nella maniera giusta. Per fargli capire che quello che sta facendo è giusto o sbagliato potrete solleticargli il nasino o sculacciarlo, in questa maniera il vostro figlioccio sarà in grado di comprendere gli ordini che la sua "mamma" (il puntatore a forma di mano) gli darà più avanti o i compiti che di volta in volta gli vorrete far portare a termine. Naturalmente non è che tutto questo si potrà fare in dieci secondi, anche perché il norn avrà un proprio modo di ragionare, avrà voglia di visitare la casa, di curiosare nel mondo esterno, e voi per fermarlo non potrete far altro che urlargli ordini (scrivendo rapidamente da tastiera), sculacciarlo o spintonarlo, non



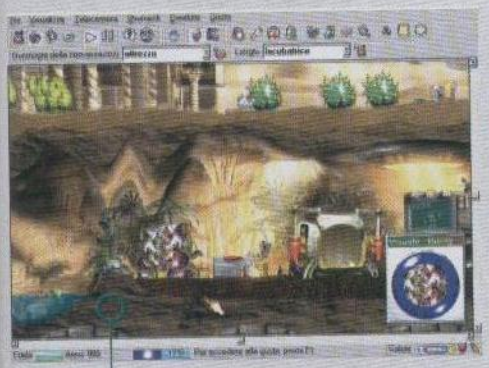
Ma chi è Indiana Jones a mio confronto? Sì, sono riuscito a trovare la camera dell'oro degli Shee!!! Ok, e adesso?

potrete controllarlo in altro modo, nemmeno prendendolo dal coppino e gettandolo a destra e a manca! Capite quindi l'importanza della "parola"? Una buona educazione di base è molto importante per la prima generazione di norn, anche perché i piccolini che verranno dopo impareranno dai genitori! Aiuto, sto parlando come mia nonna!!! Beh, ad ogni modo mettetevi di buona lena, perché il piccolo non durerà in eterno come i gatti di Catz o Dogz, qui la sua età, così come il tempo che passa su Albia, si baserà su fattori veri: una vostra creatura vivrà più o meno 10 ore reali, mentre un anno su questo rigoglioso pianeta durerà circa 8 ore reali, comprendenti 4 stagioni di 2 ore l'una. Potete quindi capire quanto poco tempo avete per istruire il vostro Adamo e prepararlo per l'arrivo di Eva... Sì perché il fine sarà sempre quello di creare una razza abbastanza intelligente, forte e prolifica da resistere alla natura avversa del pianeta (i norn non sono l'unica cosa viva del pianeta, tutto qui lo è!) e agli attacchi del nemico che d'inverno potrebbe giungere impavido dalle terre al di là del mare.
Non preoccupatevi comunque, diverse opzioni e macchine strane vi faciliteranno il compito. Oltre a poter "congelare" in animazione sospesa il vostro bimbo (praticamente salvarlo su Hard Disk togliendolo dalla mappa) così da poter preparare la sua Eva o il suo Gennaro (i gusti sono gusti, non sta a voi giudicare!) in tutta comodità, con l'esplorazione della mappa da parte dei vostri potrete trovare dei kit molto interessanti che vi faranno comprendere la complessità dell'organismo dei norn. Avrete così il kit d'esplorazione, col quale potrete tenerne sott'occhio le caratteristiche più semplici quali

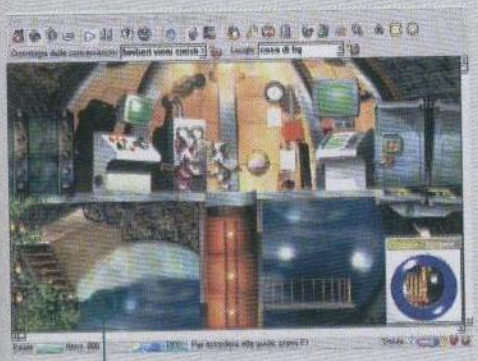
Accanto alla cascata il mio norn non sa più che fare, usando tutta la mia intelligenza gli do un ottimo consiglio...

l'età e la posizione dei personaggi nella mappa; il kit dell'allevatore per vedere quanto "lavorano" gli ormoni del norn atti all'accoppiamento; il kit scientifico se qualcosa non quadra nella sua salute e il kit neuroscientifico per analizzarne addirittura l'attività cerebrale con la possibilità di attivare i singoli neuroni non propriamente sviluppati.
Oltre a ciò si vocifera che da qualche parte sia nascosta anche la macchina genetica degli Shee, un attrezzo in grado di unire il DNA di diverse creature per dare origine a incroci vari modello Jurassic Park... Norn con ettin, ettin con grendel, grendel con norn, e chi più ne ha più ne metta: cani e lupi, pesci e cani, pesci e martelli, pesci e Bossetti (ahahaha! ndFalegname), foca con monaca, rino c'è ronte, gira con Raffa, manda con rino, ecc... Insomma, basta stare lì impalati, Albia non può resistere a lungo senza che qualcuno dall'alto le porga una "mano", e il vostro puntatore sembra proprio avere tutti i requisiti richiesti! Forza norniani!

FBS



Dove si potrebbe fare la luna di miele se non in un romantico laboratorio segreto? Ah, quella al centro è l'icona per il kit neuroquelchelé, basta che uno dei due norn la premi e tak, eccola a voi!



Eccoli i due piccioncini Herbert e Bonny accanto all'incubatrice. Lei è più intelligente, ma lui come al solito non lo sa e per questo nel rapporto tutto fila per il verso

PC

Come disse a suo tempo lo XAM recensendo il primo Creature: non è facile dare un giudizio a questo tipo di gioco, la categoria è troppo fine a se stessa e sinceramente di videogiochi che piacciono tanto a qualcuno apparendo totalmente inutili ad altri ne è pieno il mondo, sono loro a tutti gli effetti a costituire l'humus di questo universo in continuo sviluppo (dire che Unreal o Quake 2 sono capolavori non è un valore assoluto, soprattutto quando si parla del primo, ehehehe!). I gusti sono gusti e, volendo mantenere un certo equilibrio tra le due parti, non posso comunque che definire Creature 2 un prodotto ben fatto ma adatto solo a quelli che apprezzano 'ste cose... Certamente di passi avanti rispetto al primo ce ne sono stati, la pseudo trama ne è un esempio, ma vi sono sempre e comunque dei piccoli difetti: il parser da tastiera tutt'altro che elastico (se non siete rapidi nello scrivere vi vedrete un po' penalizzati), il sistema d'inquadratura che qualche volta farà sì che si perda di vista il personaggio e la limitazione che non permette di dare nomi propri ad ogni cosa ma solo al "genere" d'appartenenza. Non abbiate paura comunque, chi avrà la tolleranza di portare avanti questo "esperimento genetico" riceverà il proprio premio riassunto in soddisfazioni di diverso tipo e una bella schiera di "nipotini"... Gli amanti dei Tamagotchi farebbero bene a comprarlo subito gettando dalla finestra il loro pezzetto di plastica (con tutto il rispetto del caso) dedicandosi finalmente a qualcosa di molto più impegnativo di un pulcino che sa fare solo Bip e quel qualcosa che si attacca alle scarpe quando si passeggia al parco... La Mindscape in questo senso è riuscita nel suo progetto di regalare (beh, proprio regalare no) qualcosa di "vivo" ai giocatori e, nonostante la perfezione sia ancora lontana, questo emulatore di vita "animale" risulta infine ben fatto, completo e con le stesse idee originali del predecessore (forse troppo simili in alcuni casi). Hardware a parte, c'è una sola controindicazione che non lo rende adatto a tutti: se vi siete divertiti giocando a Quake e non siete ragazze (leggasi: lunatiche e meteropatiche), provatelo prima di acquistarlo, ben pochi ometti sarebbero in grado di resistere con pazienza a 'sti poppanti, io stesso l'altra notte ho sognato di combattere contro un uovo gigante... e non era nemmeno Pasqua!

HARDWARE

Creatures 2, data la grafica a 65K colori, avrà dei requisiti abbastanza alti, soprattutto tenendo conto del tipo di pubblico a cui è dedicato. Un P166 con 16MB di RAM, una scheda grafica con almeno 2MB e un HD con 300MB liberi sono quello che si dice il "minimo indispensabile" per vedere il gioco in maniera decente; alla fine comunque più l'avrete grosso e meglio sarà (!?!)... 'ste cose le scrivono anche sui libri.

END

Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998

Johnny Herbert, cavolo!, ma non era lo stesso tipo che inventò il Dolce Forno? Ah, no, forse quello si chiamava Harbert.

Se la macchina davanti a te non si vuole levare dai piedi, speronala!

Sei sorpreso di vedermi su queste pagine dedicate alle review, e non solo nel mio solito angolo dedicato alle console, eh? In effetti, se provo a ricordarmi da quanto tempo non recensisco un gioco su TGM, devo andare parecchio indietro negli anni, forse anche di tre o quattro; nonostante infatti sia comunque perfettamente informato sul mondo dei PC, per una ragione o per l'altra non sono mai riuscito a dedicare il tempo che vorrei a questa rivista, che mi ha visto nascere ben sei anni e mezzo fa. Comunque, non è certo il caso di abbandonarsi ai ricordi, sia perché le mie turbe mestiche sono sempre più frequenti e sia perché c'è un lavoro che mi attende (andare domani mattina in fabbrica ad aprire i cancelli).

Durante il replay potrai gustarti tutti gli incidenti da tee provocati.

Cominciamo or dunque a parlare di questo gioco, che prende il nome da uno dei più famosi corridori di F.1 dell'universo: Johnny Herbert. Lo conosci tu? Sai qual è il suo numero di cellulare? Devo comunque ammettere che il nome di questo personaggio non mi era nuovo, sebbene di lui non sapessi nulla; allora, grazie al fatto che mi trovavo in redazione e che Mirko stava trastullandosi come al solito con Internet, ho avuto la brillante idea di vedere se qualche sito parlava di lui, e infatti così è stato. Il risultato? Notevole, dal sito a lui dedicato ho infatti appreso che il corridore in questione ha vinto per ben due volte un gran premio (che vuol dire una singola gara, eh?, non il campionato del mondo) in tutta la sua carriera, ma ben tre anni fa, cioè nel 1995; da allora è stato solo due o tre volte terzo, e anzi, in quest'ultimo campionato, il trentaquattrenne inglese si è ritirato durante la gara molte più volte di quante sia arrivato al traguardo... complimenti!

Ben conscio del fatto che un pilota di F.1 sia comunque un genio del volante, viene però da chiedersi perché utilizzare un nome come questo per un gioco; perché allora non farne uno su Lavaggi o su Panis?

Vabbuò, fatti loro, comunque io avrei preferito non mettere nessuno piuttosto che un testimonial così poco blasonato; giungendo finalmente a questo JHGP, credo non ci possa essere persona più indicata di me per giudicare un prodotto di questo tipo: prima di tutto perché vivo a Monza, poi perché so tutto sulla F.1 (beh, tutto... è un campionato di macchine, mi sembra), ma soprattutto perché non ho la patente in quanto mi hanno sempre cannato quando ho tentato di prenderla.

Perciò, visto che sono tanto esperto, mi sembra giusto renderti partecipe quantomeno di un millesimo della mia cultura, quindi preparati a recepire le cinque regole fondamentali per il guidatore di macchine da F.1: 1) Vai in bagno prima di salire sulla monoposto perché è una gara molto lunga, e una volta che sei partito te la tieni; 2) Se hai la

Ecco una bellissima visione laterale dell'unica macchina di cui potrai disporre.

Passeggiando in macchinettaa aa, la domenica mattina.

Sulla griglia di partenza è tutto pronto, manca solo la porchetta e i peperoni da metterci su.

visiera del casco alzata, non ridere mai, altrimenti ti riempi i denti di moscerini e poi non puoi sorridere alla ragazza che dà l'inizio al round successivo (o quella era la boxe... mah); 3) Se stai gareggiando a Monte Carlo, non rallentare in prossimità delle strisce pedonali e, se c'è qualcuno in mezzo, non ti preoccupare, la vettura è molto bassa e lo falcerai senza troppi danni; 4) Se durante la gara vedi delle persone a bordo pista con delle bandiere rosse, non sono tifosi ferraristi, ma giudici di gara, quindi puoi fargli dei gestacci, ma è consigliabile con una mano sola; 5) Se sei ultimo e ti rendi conto che gli avversari sono troppo lontani, fai inversione e procedi in senso contrario... morirai da lì a pochi secondi, ma il pubblico andrà in visibilio e ti farà un sacco di foto.

Ecco, quando sarai diventato un pilota di Formula Uno, grazie ai miei consigli, ricordati del Raffo e regalami centomila lire. Ma quale migliore modo di diventare un corridore professionista, se non quello di allenarsi fino alla nausea con un gioco che ne riproduce alla perfezione l'atmosfera, la tensione e lo stile di guida? Beh, per quello dovrai rivolgerti da altre parti, questo mese si recensisce Johnny Herbert Grand Prix. Che bel gioco che è questo, davvero, non sono ironico; pensa, se ne avrai voglia, potrai gareggiare su tutti i circuiti ufficiali del campionato mondiale, ma tutti eh? Non che magari qualcuno non avevano voglia di metterlo e ciao, no, i programmatori hanno fatto le cose in grande e li hanno disegnati tutti quanti; certo, dopo tanta fatica, mettersi pure a disegnare tutte le monoposto era effettivamente troppo impegnativo, quindi ti sarà concesso di utilizzare solo la Sauber di Herbert... beh, ma va che è una bella macchina nè, è tutta blu e corre un casino. E dopo tutto questo ben di dio, magari volevi anche delle visuali di gioco differenti? Noo, una basta e avanza, questo è un gioco che non ha bisogno di fronzoli estetici, messi lì solo per impanare un prodotto che nasconde una scarsa giocabilità; no, qui le cose sono tutte allo scoperto, ed è questo quello che conta.

Ecco la schermata che ti permetterà di intervenire sui settaggi della macchina... un po' pochino non credi?

Il comportamento della vettura su pista non è malvagio; certo, tutto dipende dalle agevolazioni che si sceglie di adottare, ma nel complesso direi che anche nella massima capacità simulativa del gioco (quindi senza alcuna agevolazione), il controllo della vettura risulta sempre abbastanza coerente. Quello che invece assolutamente non è coerente è il comportamento delle altre monoposto: diciamo che hanno la stessa intelligenza artificiale del Paolone da svogliato (o di un tostapane spento... che poi è lo stesso). Loro vanno per la loro strada, belli come il sole (ma senza pantaloni di vigogna) e non gliene frega niente se tra loro e la curva ci sei tu, loro ti vengono addosso come se si trattasse di una pista da autoscontri; calma, con questo non voglio dire che sia lecito tagliargli la strada o inchiodare in un rettilineo per poi lamentarsi che tutte le altre quaranta macchine ti sono venute addosso, questa è mancanza di intelligenza artificiale da parte nostra; ma cavolo, un minimo di spirito di sopravvivenza lo dovrebbero pur avere questi poveri piloti avversari, e invece niente, loro hanno la loro traiettoria preimpostata e da quella non escono.

La schermata delle opzioni: guarda quante luci e quanti colori, sembra di stare al Luna Park.

Vuoi sapere, se non l'hai ancora intuito, cosa ne penso di questo Johnny Herbert Grand Prix? Allora vai direttamente al commento senza passare dal VIA.

Raffaele Sogni

Durante il replay la grafica migliora decisamente... eh, se solo il gioco fosse stato tutto così.

PC

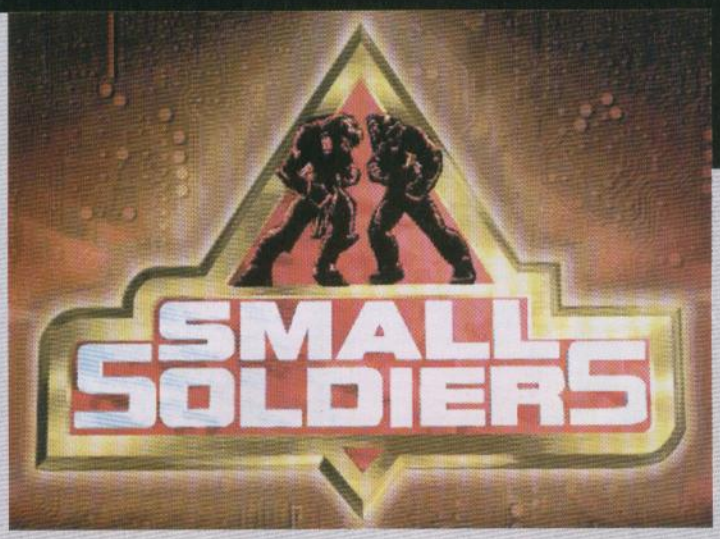
Non posso dire che questo gioco mi abbia entusiasmato; pur essendo un grande fan di giochi di corsa, non mi capacito del fatto che sia possibile utilizzare una sola vettura e che si possa godere di una sola visuale (dall'interno, tra l'altro). Il gioco di per sé non è neanche malvagio, dopotutto certi effetti di riflessione (specie durante il replay) non sono nemmeno male, ma che cavolo, ci sono decine di giochi precedenti che vantano molte più possibilità e decine ce ne saranno in futuro (spero). Certo, possiede anche i suoi bravi lati positivi, come una grafica piuttosto ben curata (a parte le ruote dell'auto che non sono circolari, bensì dodecagonali) e la possibilità di giocare in due simultaneamente in modalità split screen, ma nel suo complesso la sensazione è che i programmatori abbiano avuto troppo poco tempo a disposizione per fare un gioco completo, e allora abbiano optato per una soluzione quanto mai di compromesso: la bistecca è cotta, ma manca di sale e di contorno (oppure: l'operazione è riuscita, ma il paziente è morto). A corollario della mia tesi, abbiamo un sonoro che si limita al rombo delle auto, ma mal calcolato, nel senso che anche quando non c'è ombra di avversari nel raggio di due chilometri si sente comunque l'effetto doppler dei loro motori, come se ti stessero superando... boh, sarà che io non ho la vista abbastanza fine per vederli passare. Parlare a questo punto della mancanza di un commentatore, mi sembra quantomai eccessivo, prima si impara a camminare...

Il divertimento che si può ottenere da un gioco come questo mi sembra limitato, sia perché la longevità è ridotta dalla mancanza di una schermata sufficientemente completa (nella quale si possa intervenire sui settaggi, ecc.), e sia perché la varietà del gioco è pregiudicata dall'utilizzo di una sola vettura. Per contro, si può dire che tre livelli di difficoltà prolungheranno di qualche ora la longevità di questo gioco, e poi, chi lo sa, potrebbe esserci sparso per l'Italia qualche fan sfegatato di Johnny Herbert, lui forse si entusiasmerà. Concludendo, non voglio infierire più del dovuto su questa produzione, ma in tutta onestà surretiziamente giunge una domanda nella mia ariosa testolina: ma alla Midas si sono mai guardati intorno?

HARDWARE

Il gioco è composto di un CD-ROM tutto bello colorato da un lato e speculare dall'altro; ricordati di inserirlo in modo che la parte colorata sia rivolta verso l'alto, altrimenti il PC diventa una macchina per i pop corn (se è questo quello che vuoi, inserisci del granoturco nel case prima di iniziare). Se invece è il "giochino delle macchine" quello che vuoi vedere, sappi che la configurazione minima richiesta è un Pentium 120 con 16MB di RAM e 16 MBdi disco fisso liberi; se invece vuoi anche giocarci, è consigliabile un P166 con 32 MB di RAM e 66 MB liberi su hard disk. Io l'ho testato su un P200 con 3DFX e non ho avuto alcun problema, anche con risoluzioni estreme al massimo dettaglio.

END



Non sempre, come Godzilla vorrebbe insegnarci, le dimensioni contano... (o era Netscape?).

Dipingiamo la seguente situazione: un ragazzino di età non precisata sta uscendo beato da un negozio di giocattoli, accompagnato dalla sua dolce mammina e ovviamente carico fino a scoppiare di pacchetti e pacchettini; tra questi fanno bella mostra di loro una dozzina di bamboccini gommolosi, per intenderci quegli oggetti che bene o male ogni generazione, in tenera età, ha ambito di possedere (ai miei tempi c'erano i Masters of The Universe, qualcuno se li ricorda? NdD). Cambio di inquadratura: siamo in una casa, presumibilmente nella stanza del piccolo essere umano di cui sopra; i pupazzetti, privati degli imballi originali, vengono stretti dalle manine nutelliformi del ragazzino che, atteggiandosi a voce del narratore fuori campo, sta utilizzando la migliore ars oratoria per raggiungere un improponibile armistizio tra le due fazioni, il Commando Elite e i Gorgoniti. I primi, di fattezze decisamente antropomorfiche, costituiscono un temibile commando (lo dice il nome stesso) e il loro scopo è, ovviamente, difentare patroni per lo meno del loro piccolo monto giocattolo (frase da leggersi con pronunciato accento tedesco... NdD). I secondi, di certo meno gradevoli esteticamente, non sono nient'altro che mostriciattoli di varie forme, tutti uniti da un unico credo di fondo, quello di starsene in santa pace; davvero temibile quello con la testa a forma di occhio, che ricorda una specie di grande fratello dei poveri (per la verità ai redattori di vecchia data l'occhio dovrebbe riportare alla memoria ben altro... Scusate, ho dimenticato il montacarichi in doppia fila... NdD). È ora il momento del colpo di scena: l'infante, richiamato ad altre mansioni dalla mammina, abbandona i pupazzi che stava impugnando con così tanto ardore ed esce dalla stanza; a questo punto i giocattoli, animatisi come per magia (ma forse erano "vivi" anche prima, chi lo potrebbe mai dire?) continuano da soli il gioco iniziato poc'anzi a suon di spintoni e poi di kartoni. Inutile dire che a voi spetterà il compito di comandare una delle due fazioni, portandola alla vittoria... Piccola parentesi molto faceta: questa mattina, sonnecchiando pigramente davanti al televisore, mi è capitato di scorgere la pubblicità dei bamboccini in questione: incedibili dictu visuque! Esistono davvero! Stando sempre alla pubblicità, dovrebbe presto uscire nelle sale cinematografiche anche la pellicola, lecito quindi supporre che ci troviamo di fronte a una sorta di tie-in. Fine parentesi molto faceta.

Ma parliamo finalmente del gioco vero e proprio (fino ad ora mi sono limitato a raccontarvi quello che accade nella presentazione... beh, in effetti aggiungendoci del mio... NdD): ci troviamo innanzitutto di fronte a un titolo pseudo-strategico con vista dall'alto, per intenderci alla Warcraft II et similia, da cui in effetti eredita una buona dose di interfaccia (quasi tutta); il giocatore, mediante il mouse, è tenuto a comandare una delle due "squadre", seguendo degli obbiettivi prefissati e differenti a seconda della missione; lo schermo è sostanzialmente diviso

Il leader dei Gorgoniti in tutto il suo "splendore"...

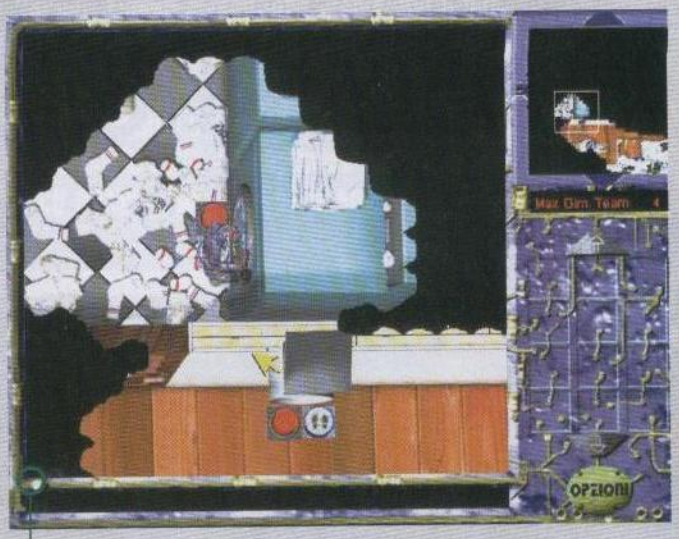
Smettila di banfare! Mi fai cadere le braccia!

Una foto di gruppo anche per il Commando Elite!

Una bella foto di gruppo per i cari Gorgoniti.

Molto d'effetto la scimmia mummificata sul letto, non c'è che dire.

in due parti: quella più vasta rappresenta l'area di gioco vero e proprio, il trafiletto più a destra serve invece per selezionare, di volta in volta, quale oggetto far utilizzare a ogni personaggio, nonché offre una mappa in miniatura dell'intera zona. Come già il buon vecchio Dune 2 ci aveva abituato, l'area di gioco si estende all'inizio al solo campo visivo dei nostri personaggi, mentre tutto il resto è "annerito"; man mano che avanzeremo quest'ultima aumenterà progressivamente. Tuttavia, più che trovare facili analogie, è forse meglio sottolineare le differenze... Innanzitutto lo schema di gioco è stato decisamente alleggerito: non è infatti possibile "produrre" truppe in modo individuale (al contrario, ci si trova sempre al comando di un plotone che potrà al massimo disporre di n elementi, per esempio tre nella prima missione e quattro nella seconda), così come non ci si deve curare di fattori come "denaro", "oro", "legna" o altro per accrescere i propri strumenti bellici. Le armi sono già in dotazione a ogni personaggio; Tutto quello che potrete fare per migliorare le caratteristiche delle vostre truppe è raccogliere i vari bonus disseminati per le locazioni. Inoltre, l'interfaccia è in generale molto più intuitiva e immediata: ne ho particolarmente apprezzato il funzionamento (salvo un caso particolare, di cui parlerò più avanti...), in quanto ogni azione consiste in un semplice click del bottone sinistro; le selezioni multiple di personaggi sono poi realizzabili tenendo premuto il medesimo tasto del mouse e spostando quest'ultimo, proprio come siamo abituati a fare quando vogliamo "evidenziare" più icone di una finestra in contemporanea (il manuale di gioco lo chiama



Finché il bucato non è pronto io non mi muovo di qua!

effetto "elastico" o qualcosa del genere... NdD). Unica pecca dell'interfaccia è, a mio avviso, la necessità di spostarsi all'estrema destra dello schermo per muovere l'area di gioco verso destra; sarebbe stato molto più sensato attivare lo spostamento al limite destro del riquadro principale, come fanno praticamente tutti gli altri titoli del genere.
Per quanto concerne le missioni, c'è innanzitutto da dire che i due team hanno obbiettivi profondamente diversi e che quindi lo stesso livello, a seconda di chi voi impersonerete, potrà essere ultimato secondo due differenti metodologie. Queste ultime cambiano comunque di livello in livello e offrono un buon numero di varianti, in modo da non rendere l'azione noiosa. La lingua utilizzata, sia nelle parti testuali sia in quelle parlate è infine l'italiano.

Davide "il simpatico leprotto" Corrado

All'inizio di ogni missione vi verrà comunicato l'obiettivo da perseguire...

Mamma, mamma, mi compri gli emmenems?

PC

Come ho già scritto all'interno della recensione, SS è un titolo dedicato ai giocatori "di giovane età" e, per questo motivo, lo sconsiglio a chi ha più di 12 anni: se vi piace il genere ci sono moltissimi altri prodotti che dovreste tenere in considerazione, come ad esempio "Command & Conquer"... Considerando il mio altro livello di maturità devo tuttavia confessare di aver trovato il gioco abbastanza divertente, pur avendo raggiunto ormai il quarto di secolo (ebbene sì, gli anni iniziano a pesare...). Per quanto riguarda l'aspetto tecnico, non ho particolari osservazioni da fare: la grafica non è di certo eccezionale ma comunque adeguata, la giocabilità buona, l'interfaccia utente, salvo quella piccola pecca, intuitiva e immediata, le missioni diverse quel tanto che basta per non annoiarsi e il sonoro in generale accattivante; in particolare le colonne sonore, per lo più motivi militareggianti, sono ben fatte, mentre il parlato è in generale davvero spassoso (ogni personaggio dispone infatti di un nutrito numero di frasi che, dette al momento opportuno, suscitano immancabilmente l'ilarità). In definitiva un titolo che il vostro amato e piccolo vicino di casa potrebbe desiderare di trovare sotto l'albero di Natale, insieme ovviamente a un bel computer...

HARDWARE

Le richieste hardware di Small Soldiers sono tutt'altro che esose: è infatti sufficiente un Pentium 100, 16 MB di RAM, una scheda video con almeno un MB di memoria video, una scheda sonora, un CD-ROM 4x, Windows 95, un mouse e 15 MB circa su disco fisso per l'installazione standard (quella massima occupa 110 MB).

END

"Scusi, signor rivenditore, come mai il mio computer nuovo ha il portavivande?" - "Come, mi scusi?" - "Ma sì, non faccia lo gnorri, il portavivande che esce quando schiaccio il bottone, come mai c'è?" - "Mah, forse lei intende il CD-ROM" - "Ah, così si chiama?"

Ricordarsi il colore della propria vettura è molto importante, in questo caso, infatti, io non ho la minima idea di quale sia la mia.

Che belle le macchinine radiocomandate, sono sempre stato affascinato da questi incredibili bolidi che correvano come saette in giro per la casa. Io una volta ne ho avuta una, che bella che era, tutta rossa e con le sirene sul tetto, come correva. Mi ricordo ancora quando mio padre mi portò a farla correre in un parcheggio, com'ero contento, la misi per terra e diedi tutto gas, come andava lontano, tanto lontano che piano piano la persi di vista, e non la rividi più... che bastarda, le volevo un bene dell'anima e lei mi abbandonò, così, senza nemmeno un ciao o un biglietto.

Da allora, ogni volta che vedevo la macchina radiocomandata di un altro bambino ci andavo sopra con la Graziella (al bambino intendo); vabbeh, ricordi, ricordi che però riaffiorano irruenti nella mia mente, grazie a questo gioco della Gremlin che, guarda caso (urca, come sono invecchiato), vede come protagoniste appunto le famose macchinette traditrici.

A proposito, te le ricordi invece quelle filocomandate? Ma sì, dai, quelle da guidare stando dietro e correndo insieme a loro, che belle che erano anche quelle; però erano un po' più pericolose, eh sì, perché quando si cominciava a correre guardando il catorcino in modo che non andasse a sbattere da qualche parte, quando questo se ne andava sotto a un tavolo, in un nanosecondo ti trovavi col bacino spezzato in due, perché quell'ignorante di un tavolo lo si vedeva solo quando ti tagliava a metà come una ghigliottina.

Eh, ricordi, ricordi, ma torniamo al nostro Buggy (Boy?), e vediamo un po' quali incredibili innovazioni ci propone e cosa dovrai fare per uscire vincitore dall'incredibile tenzone che prende il nome di vita (che genio, che genio...). Tu impersonerai il bambino obeso, sudato e con gli occhiali (ma non da sole, vero Nikazzi?), possessore della famosa baracchetta elettrica; il luogo della gara è una festa paesana piena di vecchi che giocano a bocce e di anziani che giocano a briscola (giocare a bocce

È importante fare di tutto per restare ultimi per studiare le intenzioni degli avversari... io ci riuscivo benissimo.

Ti trovi nel labirinto che permette l'accesso ai vari livelli, e quella vetturetta blu si andrà ad aggiungere al tuo parco macch

Ucire dal tunnel è sempre bello ed emozionante, di qualsiasi tunnel si tratti.

Al terzo giro (l'ultimo), sono primo, e poi dicono che sono un incapace.

ALTRIMENTI CI BUGGYAMO

Vi siete mai chiesti quanti diamine di giochi, film telefilm esistano sul mondo delle Dune Buggy? Scommetto di no e comunque anche io, se fossi in voi, cercherei qualcosa di meglio da fare, come ad esempio contare il numero di giochi, film e telefilm dedicati a una qualche pornostar o magari alle Sailor Moon... Vabbé, ad ogni modo la domanda è: ma c'era proprio bisogno di un altro gioco su queste macchinine? Da Buggy Boy a oggi ne sono passate di ruote sotto i ponti, eppure è raro che qualcuno riesca a fare qualcosa di divertente. Ok, queste sono macchine radiocomandate ma alla fine quello che fa la differenza non è un'antennina bensì la giocabilità (frase in lizza per il premio "leprotto '98", grazie al quale ho avuto un bel pallone!). Sinceramente Buggy non è quello che definirei il giocone dell'anno; è passabile se volete qualcosa di non troppo impegnativo, ma siccome alla fine dovrete pagarlo e, tranne alcuni, lì fuori non siete tutti miliardari, io consiglio di scegliere qualcosa di meglio o, se avete solo 6000 lire nel portafogli, il noleggio della pietra miliare che risponde al nome di Altrimenti ci Arrabbiamo, il noto film con Bud Spencer e Terence Hill... Aloha.

FBS

I terreni sconnessi fanno facilmente perdere il controllo del mezzo, io mi ribaltavo sempre.

Ancora un tunnel, sono bravo a fare le foto eh? Grazie, grazie.

è lo stadio successivo, per giocare a briscola, infatti, ci vuole comunque la forza di tirare le carte sul tavolo; quando si gioca a bocce, invece, è sufficiente mettere la sfera in mano al vecchietto, il quale, pur opponendosi, non potrà fare a meno di farla cadere per terra e quindi rotolare); orbene, tra una partita a bocce e un match a dama vivente organizzato dal parroco, entrerai in scena tu, in piedi su una scatola mai abbastanza rinforzata, con il tuo bel radiocomando al collo (ciccioso), pronto a sfidare il figlio del proprietario del negozio di radiomodelli del paese, il figlio del sindaco (lo si vede subito perché ha il farfallino e la camicetta bianca come un lift dell'ascensore) e il demente del villaggio, che ride sempre e che mentre gareggia se ne va per toccare il sedere alle signore (quasi sempre è biondo e si chiama Davede, per gli amici Dave).

Perfetto, dopo averti introdotto nello spirito del gioco, mi sembra giusto indottrinarti su quello che dovrai eseguire all'atto pratico: come dovrai fare per vincere? Chi dovrai corrompere per farti giungere primo? E cosa sono quelle porte che incontrerai durante la corsa? Eh, quante domande, tutta la vita è cosparsa di domande, e molte volte è meglio *ignorarne le risposte*, quindi non ti dirò nulla... scherzo, scherzo, non ti infervorare, cominciamo dal menu principale, che ti permetterà di selezionare ben poco: se giocare da soli o in due, o di recarti nella schermata delle opzioni, nella quale potrai impostare la risoluzione con cui giocare e se utilizzare la 3Dfx (il gioco non lo fa automaticamente, se non lo farai tu, ti troverai al momento di partire con una risoluzione ridicola e senza scheda acceleratrice); particolarmente basito mi ha lasciato l'impossibilità di impostare la tastiera, i tasti sono quelli (tra l'altro nemmeno molto comodi) e non si cambiano, pazienza.

Nel caso che tu abbia deciso di giocare da solo contro i tre avversari comandati dalla CPU, e *dopo aver scelto la vettura più* adatta al tuo stato d'animo, ti troverai con la tua bella macchinina all'interno di un circuito con tante belle porte (una di queste permette l'accesso alla modalità "time trial", ma serve solo per impratichirsi coi circuiti), in questo caso non avrai avversari contro i quali gareggiare, ma sarà una sorta di schermata di selezione del livello tridimensionale; girovagando infatti con il catorcino, dovrai entrare nel livello al quale ti sarà consentito accedere (quindi all'inizio una sola porta sarà aperta) e, man mano che uscirai vincitore dalle competizioni, altre porte si apriranno, creando così gradualmente un'area decisamente vasta nella quale girovagare e molto spesso perdersi; giusto per chiarirti un po' l'idea sulla struttura di questa sezione, diciamo che è un po' come la selezione del livello in Mario 64 per Nintendo 64, solo che sicuramente non ci avrai giocato, essendo tu un possessore di PC, quindi, se non hai capito, comprati la console Nintendo e divertiti.

Questa "schermata di selezione dei livelli" ti permetterà di prendere le macchine eventualmente vinte in gara (fino a dodici) e di accedere a due differenti tipi di competizione: la classica contro tre avversari e il Time Trial, nel quale dovrai correre come un dannato senza opponenti, cercando di fare il miglior tempo possibile su tre giri disponibili; se farai un tempo record, sarai stato bravo, altrimenti no. Semplice.

Bene, dopo aver scelto il livello aperto, ti troverai di fronte alla dura realtà di un semaforo rosso, che ti darà tutta l'impressione di volersi spegnere da lì a poco, dando quindi inizio alla gara. All'inizio, la guida ti apparirà piuttosto ostica; la macchina, infatti, pur avendo un raggio di sterzata piuttosto limitato, risulterà molto sensibile alle tue sollecitazioni (poi non ti dimenticare che le tue mani, essendo lardose, spingeranno molto

Non è che sono ultimo perché sono incapace, è che volevo farti vedere le altre macchine da dietro.

In questa foto puoi goderti le splendide texture quadrate che compongono il cielo... che bello.

Entra in quella porta gialla e vincerai un altro giro sul calcinculo.

Il livello asiatico è sicuramente uno dei più gradevoli da vedere, anche se nasconde numerose insidie.

Gli effetti luminosi sono sempre un bello spettacolo.

sui comandi dell'immaginario radiocomando), quindi per i primi istanti ti sembrerà incontrollabile, ma don't worry (sò poliglotta, eh?) in un attimo avrai piena capacità del mezzo (sempre che tu non abbia il morbo di Parkinson, perché in quel caso non c'è molto da controllare) e ti districherai sul terreno sconnesso come solo un brucomela saprebbe fare.
Passeggiando allegramente per il circuito (che sarà sempre chiuso, quindi ripeterai lo stesso tracciato tre volte prima di finire), non potrai fare a meno di notare la presenza di strane porte di differente colore, passando sotto le quali compariranno dei curiosi quadrati nella parte inferiore dello schermo; ebbene, quelli non sono dei punti da ritagliare e spedire, bensì dei possibili bonus. "Uè, com'el funziona el bonus?", mi chiederai tu, e io sono qui appunto per appagare la tua morbosa curiosità. Seguimi e presta attenzione che non è difficile, ma io proverbialmente non mi so spiegare: passando sotto una sola di queste porte non ti succederà niente, ma comparirà il quadrato colorato sopraccitato (corrispondente al colore della porta imbucata), se però passerai sotto a un'altra porta, con buone probabilità ti verrà assegnato un bonus, che potrà essere un turbo, il blocco delle vetture avverse per qualche secondo, l'invisibilità temporanea o ancora la possibilità di svolazzare come un sereno fagiano in periodo di caccia. Tutto dipenderà dalle combinazioni che riuscirai a eseguire; ad aiutarti nell'arduo compito della scelta, comunque, comparirà un altro quadrato a fianco di quello corrispondente alla porta da te imbucata; passando sotto a una recante il colore di quel quadrato, otterrai sicuramente un bonus, mentre in caso contrario, la combinazione verrà annullata e dovrai ricominciare da capo.
Comunque ricordati che anche i tuoi avversari potranno usare i tuoi stessi "mezzucci".
Ora, se ti posso dare un consiglio (e te lo posso dare, perché io sono il sindaco della recensione), fai fin da subito a meno di queste porte, perché ti faranno quasi sempre allungare la traiettoria e quindi perdere metri sugli avversari; tu vai per la tua strada e gioisci alla vita.
Parlando un po' dei modellini che potrai manovrare, saranno tutti molto carini da vedere, ma anche caratterizzati da differenti caratteristiche caratteriali (bella paranomasia, eh?), che varieranno per velocità, accelerazione e tenuta; in tutta onestà, comunque, queste differenti caratteristiche non si notano molto, tanto la macchina una volta che comincia a saltare è un casino domarla (comunque basta non sterzare troppo e ci penserà da sola a calmarsi). Certo, è chiaro che, confrontando una delle quattro vetture base offerte all'inizio del gioco, con una delle ultime (quindi con tutti i livelli di velocità, accelerazione e tenuta vicini al massimo), la differenza la si nota, eccome, ma all'inizio un radiomodello vale l'altro. A proposito di vetture, bisogna ammettere che non sono animate affatto male, anzi, il loro comportamento su pista, coi loro saltoni e frequenti ribaltamenti, risulta estremamente realistico.
Giungendo ai circuiti, non si può certo dire che siano pochi, anzi; sinceramente non li ho contati, ma credo che siano indicativamente una quarantina. Chiaramente, con un tale numero di piste ti capiterà di viaggiare un po' dappertutto, dai boschi alle spiagge, dalle città Inca agli scenari vulcanici, passando per castelli e paludi. Come accadeva in Micro Machines V3, i programmatori hanno giustamente considerato le ridotte dimensioni delle vetture, quindi hanno ingrandito conseguentemente tutto il resto: i funghi saranno alti come Max, i tunnel saranno dei tronchi cavi, e così via.
Molto bene, anche se è stata dura, alla fine sono riuscito a scrivere una delle recensioni più lunghe che mi sia capitato di redigere negli ultimi anni (su ConsoleMania la lunghezza degli articoli è come minimo la metà di questa). Spero di non essere stato eccessivamente prolisso e logorroico, ma anche se lo sono stato, ormai sei arrivato alla fine, quindi pazienza. A proposito (poi lo chiudo, il posito) di logorroici, da qualche parte su queste tre pagine dovrebbe esserci anche il commento di FBS, è un amico anche se decisamente imbecille, quindi fai finta di ridere quando leggerai il suo box, a lui farà piacere.

Raffaele Sogni

Nella parte bassa dello schermo puoi vedere i famosi quadrati menzionati nella recensione.

Viaggiare di notte è sempre una grande emozione, ma perché le macchine diventano azzurre?

Velocicano, che bel nome da dare a un circuito, eh? Proprio un bel nome.

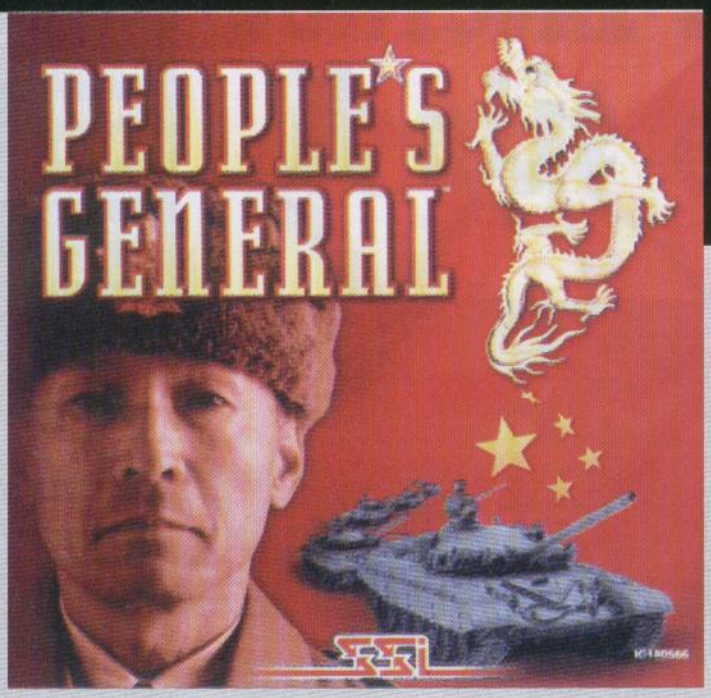
PC

È un giochetto tranquillo e senza grosse pretese questo Buggy, forse anche troppo. Sono d'accordo nel dire che un gioco arcade non deve celare grossi grattacapi, ma quest'ultimo nato della Gremlin Interactive forse ci marcia su troppo. In teoria si può aumentare la giocabilità cercando di imbroccare le porte dislocate lungo il percorso per creare le già menzionate combinazioni in sede di recensione, ma questa pratica risulta poco redditizia ai fini del gioco, se si va per la propria strada senza badare a niente e nessuno, non avrai grosse difficoltà a giungere primo in tutte le gare (se non al primo tentativo, di certo al secondo).
Fortunatamente, i circuiti a disposizione sono parecchi e la possibilità di "guadagnarsi" le macchine durante la partita aggiunge un po' di competizione a un gioco che di per sé risulta davvero troppo facile.
La fattura tecnica non mi ha particolarmente entusiasmato: i notevoli effetti luminosi presenti nella versione PlayStation sono stati quasi completamente dimenticati in questa conversione, per non parlare dell'uso dei colori... a dir poco discutibile, e comunque non certo aderente alla realtà come il gioco si prefiggerebbe di fare (per l'uso dei colori intendo).
Come se non bastasse, pur possedendo un'azione decisamente frenetica (la vetturetta corre come una dannata), la scattosità complessiva (anche su un P2 233) dà parecchio fastidio.
In sostanza questo Buggy è un prodotto che va a rimpinguare un genere - quello dei giochi di corsa arcade - sempre più preso in considerazione dalle software house e dagli utenti, il mercato sembra quindi molto propenso ad accogliere questo tipo di giochi tipicamente consolistici, anche se nel caso di Buggy non siamo a livelli di primissimo piano.

HARDWARE

Non richiede configurazioni da battaglia questo Buggy, sarà infatti sufficiente possedere un processore a 166 MHz, 16 MB di RAM e Win 95. Se poi hai pure una bella 3Dfx, tanto di guadagnato. Se comunque vorrai giocarci degnamente ti consiglio di inserire l'allegro dischetto almeno su un computer in possesso di un processore sopra i 200 MHz; ho comunque la sensazione che non ci sia processore che tenga per rimediare alla cattiva programmazione.

END



"Conosci l'altro e conosci te stesso: Trionfo senza pericolo. Conosci la Natura e conosci la Situazione: Trionfo completo"
Sun Tzu "L'arte della guerra"

Ed ecco la famosa interfaccia user-friendly all'opera. Qui stiamo richiedendo altre unità al comando centrale, finché continuiamo ad avanzare ce le garantiscono, poi, all'insorgere dei problemi, inizieranno a negarcele... un tempismo perfetto.

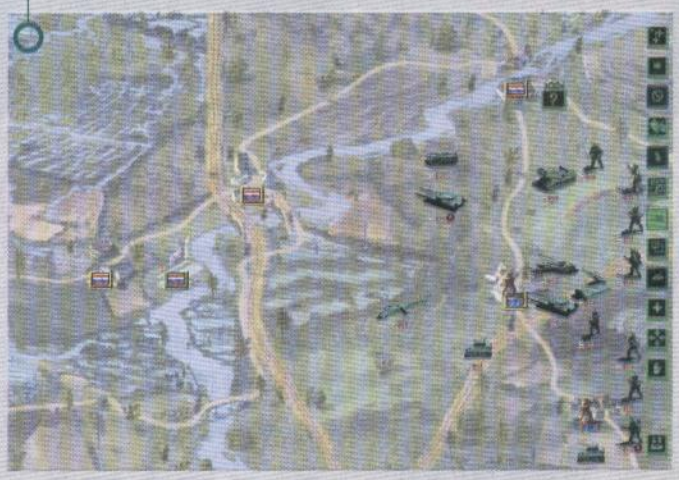
Questa citazione non è stata messa lì per la sola forza evocativa o per dare sfoggio di conoscenze particolari (ormai tutti conoscono Sun Tzu); vi accorgerete che questi principi si rivelano di estrema importanza nell'affrontare un prodotto come quello che sto per recensire. Ma su questo argomento torneremo più tardi... Ora passiamo al gioco vero e proprio.

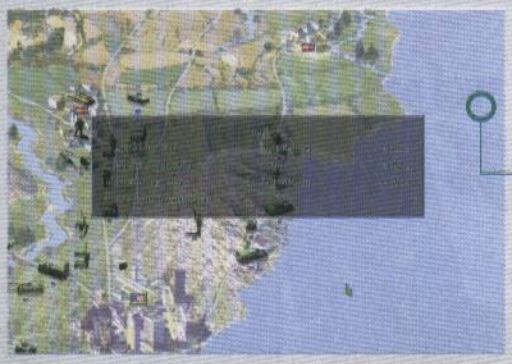
People's General è il secondo titolo della serie "Living Battlefield", il primo, "Panzer General 2", si è rivelato un enorme successo (anche sulla scorta del trionfo del primo "Panzer General") tanto da tornare in produzione dopo che le prime 100.000 copie si erano esaurite in poche settimane. Le ragioni dell'enorme successo di "Panzer General 2" sono da ravvisarsi nella profondità della simulazione che lasciava comunque spazio a un'interfaccia semplice e intuitiva mettendo a portata di clic del mouse tutti i comandi e le informazioni presenti in un gioco di questo tipo. A questo, andava a sommarsi un'estetica molto più curata (rispetto all'originale) che non faceva altro che aggiungere semplicità e appetibilità a un genere che altrimenti sarebbe stato per sempre relegato a una posizione di nicchia. Il grosso merito di "Panzer General 2" sta proprio qui, nell'aver reso l'approccio a questo tipo di prodotto molto meno doloroso rispetto al passato: finalmente niente più enciclopedici manuali da leggere per imparare regole criptiche e formule di calcolo perlomeno astruse. Il risultato di questi accorgimenti è che la profondità del gioco è rimasta intatta mentre la giocabilità e la curva di apprendimento ne hanno tratto grande giovamento.

L'editor in tutto il suo splendore, riecco i mitici esagoni!

Mi sembra già di sentire le vostre obiezioni: "Ehi ma quando ci parli di questo gioco? Questa non è mica la recensione di Panzer General 2!"
Le vostre proteste sono sicuramente giustificate ma devo rivelarvi un segreto: il gioco è, praticamente, lo stesso, dunque tutto quello che ho già detto è perfettamente applicabile anche a People's General.
Dopo questa rivelazione mi aspetto tre tipi di reazioni: 1. Sconforto del lettore che non sopporta Panzer General e vuole qualcosa di più (o meno) complesso. 2. Gioia del lettore che ha comprato Panzer General 2 appena uscito, l'ha finito e sta rigiocando tutti gli scenari a livello "cattivissimo" pregando, ogni giorno, che esca un seguito. 3. Il lettore mangia tutte le pagine di TGM tranne quelle di questa recensione e inizia a correre per casa urlando: "È uscito il seguito di Panzer General 2!"
Ora, tralasciando qualsiasi considerazione sull'individuo numero 3 (considerazioni che lascio fare agli esperti nel campo

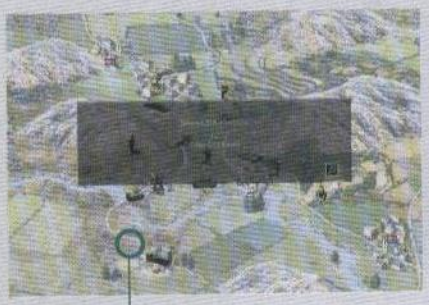
In questa campagna sto guidando l'esercito vietnamita alla conquista del sud-est asiatico. Chance di vittoria? Mooolto scarse... Notate le risaie tipiche del luogo.





Bene, bene sono sbarcato con truppe americane sulla costa cinese, devo conquistare tre città nell'entroterra entro tre giorni (sei turni), dite che ce la farò?

Qui invece guido le forze delle Nazioni Unite alla riconquista del maltolto. Con l'appoggio degli americani tutto è possibile...



Vedete quella città indifesa? Ora scopriremo, grazie all'aereo da ricognizione che sta per sorvolarla, se è davvero così indifesa...

Obiettivo raggiunto! Ho conquistato dodici città (fra cui le tre dell'obiettivo) con mezza giornata d'anticipo... Patton non era nessuno...

psico-sociologico), passerei a esaminare più in dettaglio il prodotto in questione.
Innanzitutto, lo scenario in cui è ambientato "People's General" è profondamente diverso da quello di "Panzer General 2": ci troviamo nei primi anni del 2000 e la situazione geopolitica sta mutando preoccupantemente, dispiegando nuovi e interessanti scenari in cui noi guerrafondai (veramente io ho fatto domanda di servizio civile, ma non ditelo in giro) potremo sguazzare.
La Cina, stanca del ruolo di terza forza mondiale, ha deciso di ricominciare l'opera di conquista di Gengis Khan cercando di imporre il suo dominio in Asia ai danni dell'ormai decadente potenza russa. Potrete così prendere parte al conflitto con l'esercito della Repubblica Popolare Cinese o con le truppe Onu e americane nel tentativo di impedire il delirante disegno cinese.
Avrete dunque a disposizione quattro campagne (Stati Uniti, Cina, Onu e Vietnam saranno le nazioni, o organi internazionali, dei quali eserciti prenderete il controllo) e un totale di 34 scenari separati con i quali trastullarvi. Le campagne presentano scenari che seguono il filo logico della guerra, per accedere a quello successivo dovrete sempre risultare vittoriosi nello scenario precedente.

Per quanto riguarda le unità, abbiamo grosse novità (forse le più rilevanti): sono stati inclusi, infatti, nuovi mezzi che aprono nuovi orizzonti strategici. Al fianco della classica artiglieria, nelle retrovie a coprire l'avanza dei carri armati (o della fanteria negli assalti alle città), potrete far intervenire forze aeree decisamente efficaci. La parola "efficaci", però, non rende ancora bene il concetto. Proprio come nelle guerre odierne, la superiorità aerea e la conseguente possibilità di colpire dall'alto con dispositivi estremamente efficienti risulta di estrema importanza; molte battaglie verranno risolte esclusivamente con questa tattica, esattamente come nella realtà.
Oltre a queste nuove possibilità "aeree", avrete a disposizione nuova "anti-aerea" (anche i nemici ne sono dotati), elicotteri devastanti e unità di fanteria con abilità speciali (dieci diverse).
La grafica è la stessa incontrata in "Panzer General 2" con lo standard "Living Battlefield": fondali fotorealistici ritoccati a mano e unità tridimensionali. Un solo piccolo problema: ogni tanto, ho dimenticato di muovere qualche unità per il solo fatto di averla persa nel fondale, un fattore "mimetico" decisamente fastidioso.
Da segnalare l'introduzione di filmati di intermezzo tra le battaglie; semplici ma ben fatti. Tra questi filmati spicca la bellezza della presentazione iniziale in puro stile "CNN".
Le musiche sono molto carine e adatte allo scenario (vagamente orientaleggianti) mentre gli effetti sonori si limitano a fare il loro dovere.
Per quanto riguarda la giocabilità, questa si rivela il vero pezzo forte di questo prodotto: dopo 15 minuti di tutorial avrete in mano tutti gli strumenti indispensabili per iniziare la vostra guerra. Al manuale (peraltro molto ben fatto, in perfetto stile SSI) è relegata la funzione di spiegare aspetti più marginali..
Voglio spendere ora qualche parola in più sull'interfaccia. Nel cappello iniziale ho inserito una frase che, a mio modo di vedere, racchiude i principi della strategia militare: conoscere se stessi, il nemico e l'ambiente sono condizioni imprescindibili per raggiungere la vittoria finale in battaglia. Detto questo, aggiungo che il gioco in questione rispecchia fedelmente questi principi e rende l'ottenimento delle informazioni relative decisamente user-friendly. L'ambiente è rappresentato magistralmente dalle mappe di cui vi ho già parlato, le vostre unità sono ispezionabili con un semplice clic destro del mouse (avrete subito TUTTE le informazioni disponibili) e le unità nemiche saranno visibili (e dunque ispezionabili) solo una volta avvistate. Tutto questo aggiunge al gioco molto realismo senza renderlo eccessivamente complicato.
Vogliamo ora parlare della longevità? Come detto le campagne sono quattro e gli scenari più di trenta, a questo aggiungete un editor (in cui dovete comunque utilizzare mappe preconfezionate) molto potente e potete tirare le conclusioni da soli.
Ultima nota purtroppo dolente: esiste l'opzione multiplayer ma non c'è la possibilità di fare connessioni dirette via modem ma soltanto via LAN o via Internet. Inoltre, la SSI non ha ancora inserito la possibilità di giocare a People's General nel suo server (Club SSI), pazientiamo...

Davide "Von Clausewitz" Pessach

Una schermata tratta dalla presentazione in stile CNN, manca solo la dicitura "A Time Warner Company"...

PC

People's General è un gran bel gioco nel suo genere, bisogna però considerare che il merito va principalmente a "Panzer General 2"; siamo infatti di fronte, in pratica, a un grosso data disk che costituisce un gioco a sé e non ha bisogno dell'installazione del fratello maggiore per funzionare. Personalmente non me la sento di assegnargli il 90; tuttavia lo consiglio ardentemente sia ai fan di "Panzer General 2" sia ai guerrafondai incalliti che si siano lasciati scappare il primo gioco della serie "Living Battlefield", soprattutto se attratti da istanze strategiche più moderne.

HARDWARE

Non ci dovrebbero essere particolari problemi, sono richiesti: Pentium 166, 32 MB di RAM, scheda video con 2 MB e supporto al DirectX 5. Una sola nota: per vedere bene i filmati dovreste avere almeno un CD-ROM 8X.

END

FOOTBALL WORLD MANAGER

Tutto ho immaginato del mio futuro tranne di farmi sbattere sulla panchina di una qualche squadra di calcio turca... Avete presente come fanno i loro massaggiatori per "rilassare e contrarre"??? Meglio non scoprirlo...

Per iniziare questo articolo mi ero preparato una bella serie di frasi fritte tipo "In Italia ci sono 60 milioni di allenatori" e "Il gioco più bello del mondo torna sui nostri monitor", tutta roba detta e stradetta che non può aggiungere nulla alla realtà: il calcio è LO Sport preferito dagli italiani, punto e basta. Dico queste parole perché convinto da un evento che ha del miracoloso: pensate che da qualche mese a questa parte persino il MA, il più fermo sostenitore dell'ateismo calcistico, s'è convertito alla fede della sfera di cuoio... Se leggete TGM da qualche anno saprete sicuramente quanto possa significare questa conversione (se non lo sapete... Beh, prendete le mie parole per buone e stop, ok?).

Ora, la sete di calcio può essere spenta in molti modi differenti: c'è chi va allo stadio, chi compra la parabola per vedere gli incontri al calduccio di casa sua, chi si diletta in partitelle amici/colleghi (ricordate le famose "scapoli Vs Ammogliati"?), chi passa ore a decidere la formazione del Fantacalcio e chi invece si piazza davanti al computer/console per una sfida "virtuale". Anche tra questi ultimi, i cultori del calcio digitale, esistono due diversi credo che spesso si trovano in contraddizione tra loro: gli amanti dell'azione (quelli che se non gli dai in mano un pad non possono farti apprezzare la loro magnificenza

La scheda di un giovane allenatore alla sua prima esperienza in campo internazionale... Appropo', scoprite per cosa sta la B nel nome e vincerete un Camillino offerto gentilmente dal sottoscritto...

La schermata della formazione permette di valutare al meglio la condizione di ogni giocatore, ruolo per ruolo...

Scegliere con cura gli allenamenti potrebbe essere un'arma vincente... Ricordate, però: niente creatina e simili, please!

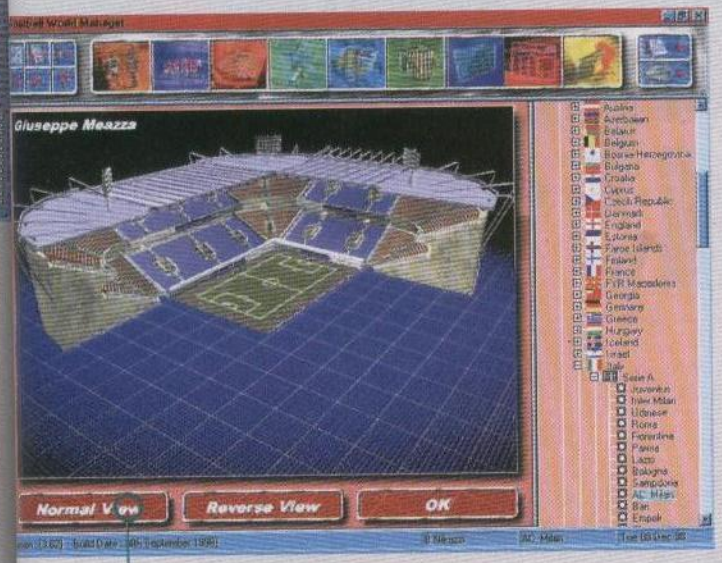
Una bella rovesciata del Bari che probabilmente non verrà trattenuta dal portiere milanista. Abituatevi a vedere scene i questo tipo, visto che in ogni partita fioccano rovesciate come fossero chicchi di riso...

tattico/artistica) e i "riflessivi" (detti anche allenatori mancati... Quelli che si esaltano se riescono a scoprire un giovane sudamericano che "viene via a costo zero... Con questo non posso certo mancare lo scudetto!" ecc. ecc.). Se appartenete a quest'ultima fazione e avete capito che la parola "manager" nel titolo non è messa lì a caso, allora siete le persone più indicate a seguire questa recensione (a tutti gli altri un consiglio: provate a giocare a un manageriale... Chissà, potrebbe anche piacervi!).

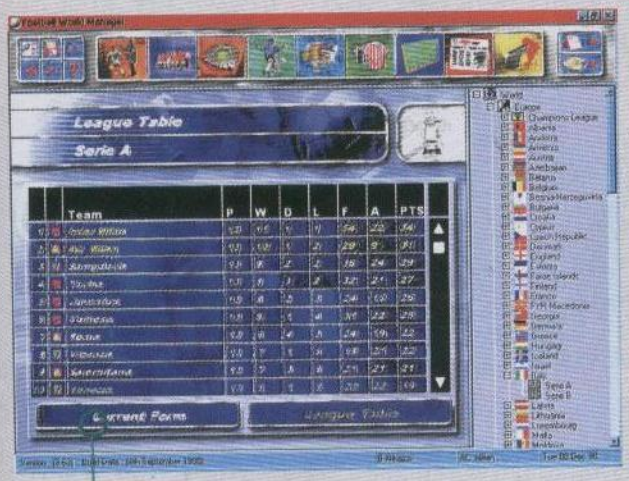
Football World Manager è un manageriale che parte da un presupposto semplice semplice: la carriera dell'allenatore si basa sulla sua abilità di portare una squadra a raggiungere gli obiettivi imposti dal suo potenziale, ma questo non vuol dire sempre vincere lo scudetto o la coppa campioni, anzi... Spesso (nel 90% dei casi direi) un club lotta con problemi di tutti i giorni come raggiungere una salvezza, guadagnarsi l'accesso alla prima divisione, fare più strada possibile nelle coppe nazionali e quant'altro, tutto con un unico scopo: far quadrare il bilancio e permettersi qualche nuovo "elemento" per migliorare il potenziale. Ora, normalmente in questo tipo di giochi possiamo scegliere una squadra appartenente a un ristretto numero di campionati (1, 3, 5 o al massimo 8-10), e quindi si va sempre a finire sulle stesse squadre... Le cose cambierebbero se avessimo a disposizione ben 70 campionati differenti, suddivisi nelle relative 50 nazioni?

Avete capito bene, in FWM è presente un database completo di oltre 1000 squadre, appartenenti alla quasi totalità delle squadre europee e del resto del mondo (in prevalenza sudamericani), per un totale di 25000 giocatori! Allora, vi ho fatto venire l'acquolina in bocca? Bene, diamo dunque un'occhiata alle opzioni di gioco vero e proprio. Appena iniziata una nuova partita, il gioco ci offrirà una squadra qualsiasi di una nazione qualsiasi... Ammesso che accettiate potreste trovarvi allenatore del RC Genk (com'è successo al sottoscritto), squadra belga di prima divisione: un buon punto d'inizio direi... Ora, il primo passo è quello di scegliere modulo,

Ah... Non c'è niente di meglio che dare uno sguardo al giornale del lunedì per rilassarsi un po', specialmente quando si ha vinto il giorno prima... Notate le classifiche marcatori e la formazione della settimana.



In FWM dovrete anche districarvi con questioni prettamente economiche come lo sviluppo dello stadio e la gestione del bilancio... Ma dico io, cosa fanno i dirigenti della società, dormono in piedi?



Il riassunto di campionato è anch'esso dotato di tutte le statistiche necessarie ad analizzare la situazione e valutare il rendimento della squadra. Notate le bandiere nel navigatore sulla destra: rappresentano una parte delle nazioni presenti in FWM... Mica male, eh?

giocatori e metodi di allenamento (grazie ai quali migliorare le caratteristiche della nostra rosa), andare a cercare sul mercato qualche buon elemento da inserire, organizzare qualche amichevole e... prepararsi per gli impegni stagionali veri e propri. Settimana dopo settimana, vedremo evolvere la nostra situazione nelle varie competizioni (nel mio esempio i miei "genkini" si sono portati fino ai quarti della Belgian Cup mostrandosi una gran bella formazione) leggendo il giornale sportivo, sul quale vengono riportate le notizie più importanti (allenatori esonerati, vittorie eclatanti, infortuni ecc ecc,) assieme alle classifiche e alla, udite udite, formazione della settimana (come la gazzetta del lunedì, presente?) e alla classifica marcatori. Quando si affronta una partita vera e propria ci troviamo di fronte a due classiche opzioni: lasciare che il computer generi automaticamente l'incontro o affrontare la sfida dalla nostra bella panchina. Inutile dire che scegliendo la seconda opzione ci troveremo immediatamente in una schermata dedicata all'evento in questione, con tanto di riassunto formazioni. Fischio d'inizio: lo schermo viene suddiviso in tre aree ben specifiche ognuna dotata della propria funzione. La prima di esse, posta in alto a sinistra, riassume l'andamento della partita segnando minuti di gioco, punteggio, messaggi di vario genere (nome dell'ultimo marcatore, infortunati, sostituzioni e decisioni arbitrali varie) nonché l'andamento di partite giocate in contemporanea alla nostra (in campionato e coppa, ad esempio).

La schermata della partita permette un controllo "totale".

Nella parte bassa dello schermo, invece, sono riportate tutte le statistiche e i controlli necessari al bravo allenatore: stato di forma dei singoli giocatori, controlli per formazione e moduli vari (aggressività, asse di gioco e via dicendo), sostituzioni e riassunti di ogni altro genere (dal possesso di palla alla percentuale di gioco nelle varie fasce del campo). Infine, in alto a sinistra è possibile dare uno sguardo alla partita vera e propria: il computer infatti riporterà le azioni di gioco "salienti" permettendoci di vedere cosa sta succedendo in campo (non mi soffermerò molto sulla cosa, anche perché non è certo una delle qualità del gioco... Leggete il commento per capirne di più). Finita la partita si torna al menu principale, si rilegge il giornale, si fanno quattro conti e via, verso nuove avventure... Magari alla conquista di una panchina più "calda" o di una sistemazione più adeguata alla nostra bravura... Chissà, magari col RC Genk potrei vincere la coppa Uefa... Naaaaaa!

Massimo "Ray Charles" Nichini

PC

Il pregio principale di FWM è l'enorme disponibilità di situazioni che derivano dal suo database: poter giocare in campionati come quello rumeno o di Malta non è da tutti i giorni. I problemi però iniziano a nascere già dal fatto che non esiste nessun controllo sulla difficoltà di gioco: poterete quindi iniziare subito guidando le squadre più forti del mondo o con lo Sgrabastalinunte senza alcuna limitazione di sorta. Tecnicamente parlando poi si nota che tra le caratteristiche dei singoli giocatori manca una vera e propria definizione del ruolo già presente in altri titoli (non esistono mezze punte, terzini destri/sinistri, liberi ecc ecc,): ogni singolo calciatore viene semplicemente catalogato come portiere, difensore, centrocampista e attaccate. Se a quanto detto aggiungete che la gestione dei trasferimenti lascia qualche perplessità (spesso i giocatori non sono quotati, ma scompaiono se si restringe il campo di ricerca in base al prezzo), che non esiste nessun voto giornaliero o simili (niente pagelle, sorry), che nonostante sia previsto il gioco a più allenatori questa modalità soffre di qualche lieve incongruenza (ad esempio i risultati delle partite in contemporanea vengono rigenerati ogni volta che un allenatore affronta il suo turno) e che le azioni di gioco salienti sono quantomeno ridicole (e per giunta quantitativamente scarse... Una quindicina in tutto), con il risultato di vedere la vostra squadra imporsi con almeno 10-12 rovesciate a incontro, allora capirete perché nonostante le premesse più che buone questo titolo Ubisoft si aggiudichi un punteggio non di primissimo piano. Sarà per la prossima volta...

HARDWARE

Per giocare a Football World Manager è necessario possedere almeno un Pentium 133 con la sua bella dotazione di 16MB (meglio 32, il gioco ha bisogno di molto spazio per simulare i campionati di tutto il mondo...), di un lettore CD-ROM 4X, di una qualsiasi scheda video (escluse le CGA e le EGA, ok?), di una scheda sonora riconosciuta da Win 95/98 e di un bel po' di spazio sul disco rigido (per l'installazione si va dai pochi mega ai 100 e passa), sempre per la storia del database ecc. ecc.

END

URBAN ASSAULT

Una domanda da un triziliardo di dollari: ma secondo voi sta peggio un cyborg condannato a combattere contro potentissimi alieni per la salvezza del genere umano o un poveraccio con un'influenza tanto violenta da costringerlo a consumare l'equivalente della foresta amazzonica in fazzoletti e a pulire il monitor ogni 20 secondi perché altrimenti non sa neanche dove sta andando a parare? Boh, io so soltanto che tutti i microchip del mondo non possono provocare sto' mal di testa... Argh!

"Siete qui a combattere i vostri nemici, che potranno togliervi la vita, ma che non prenderanno mai la vostra libertà!", così blaterava quell'armaletaloide di Mel Gibson nella celebre scena di Braveheart (quella, per intenderci, in cui sfoggia quella demenziale pittura facciale da ultrà laziale... Con tutto il rispetto per i tifosi biancocelesti, si intende...). Oddio, non sarò certo io a dargli torto visto che i miei nemici si chiamano streptococchi e le mie armi sono i taglienti antibiotici (non saranno dignitosi come uno spadone medievale, ma provate voi a infilarvi nel naso una lama di un metro e mezzo...) che mi oscurano il cervello (la vista di per sé ha salutato già da qualche giorno... Ma questa è un'altra storia e me la riserbo per un'altra occasione) e mi lasciano qui, tonto come neanche il mio alter-ego Barbagianni è mai arrivato ad essere, in balia degli eventi a raccontarvi cos'è questo Urban Assault che troneggia nel titolo e quali emozioni ci possa offrire l'ultima fatica videoludica di casa Gates.

Immaginatevi un futuro di quelli tristi per davvero, un mondo così brutto dentro da far impallidire persino la peggior espressione facciale del Bossetto (aaargh! Ce ne vuole...): ecco, questa è l'ambientazione di UA. Tra qualche anno infatti, stando alle previsioni dei Terratools, il mondo andrà incontro a una vera e propria crisi planetaria che sfocerà in un conflitto atomico senza precedenti. Il risultato di tali eventi porterà la nostra bella aiuola galattica al baratro dell'inabitabilità: oceani e mari prosciugati, atmosfera inesistente, eventi sismici di portata mondiale... Un posticino mica male, oserei dire! E gli esseri umani? Cosa resterà della nostra razza dopo 'sto gran macello? Beh, state tranquilli... Gli ultimi scampoli di homo sapiens riusciranno a sopravvivere nascosti nelle viscere del pianeta e sulle varie stazioni orbitali in maniera quasi dignitosa... Ma il bello, come diceva un mio amico partenopeo, ancora ha 'dda venì! Eggià, perché come se non bastasse la crisi appena descritta, la nostra beneamata Terra andrà incontro a un tentativo di conquista da parte di una razza aliena particolarmente antipatica, i Mikoniani, decisa a piazzare una bella colonia proprio sul pianeta verde-azzurro. Come è logico supporre le risorse dei terrestri sono ridotte a poco più di nulla... È impossibile che si possa organizzare un'efficiente resistenza all'invasione, giusto? Sbagliato, perché per avere un'armata è sufficiente disporre delle tecnologie per produrre robot artificiali in grado di guidare veicoli di terra e d'aria al posto degli esigui partigiani in carne e ossa, una bella compagnia di robot e via, verso la libertà!

La scelta della missione non avviene in maniera lineare: in realtà per portare a termine il gioco non è necessario affrontare tutte le missioni, ma solamente "conquistare" i giusti territori. Meditate gente, meditate...

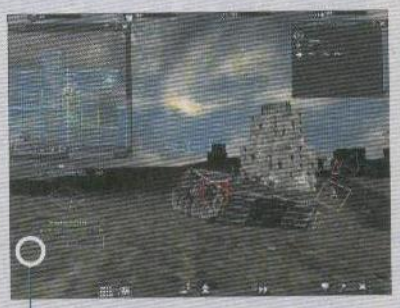
La stazione orbitante nemica è decisamente pericolosa e, come se non bastasse, pesantemente corazzata... Tirarla giù sarà un duro lavoro...

Il briefing di inizio missione contiene tutte le informazioni sulle forze di invasione che incontreremo e sull'esatta ubicazione degli eventuali edifici.

Alla conquista della centrale elettrica! Peccato che ci siano così tanti Mikoniani da mietere...

Urban Assault ci vede protagonisti nel ruolo di comandante di un'armata fornita di ogni necessità per intraprendere la sterilizzazione del pianeta terra dalle forze nemiche: una base orbitante (che funge anche da deposito energetico e fabbrica di unità d'attacco) semovibile e la vostra capacità di tenere sotto controllo ogni singolo soldato artificiale grazie agli innesti cybernetici che consentono di spostare la propria coscienza "dentro" i subalterni meccanici.

Quella specie di portaerei volante è un bombardiere nemico che cerca di sviarci dalla nostra missione primaria: fermare la pericolosa bomba Stoudson prima che faccia saltare per aria quella che era la vecchia Francia.



Un tank nemico in tutta la sua cattiveria... Fate attenzione, perché da questa distanza anche solo un colpo potrebbe essere fatale per l'unità!

Un caccia nemico ha appena salutato facendo un bel botto.

Sfruttando questa capacità per convogliare gli sforzi delle IA nella giusta direzione (saranno anche intelligenti questi robot, ma volete mettere lo spirito d'iniziativa e d'improvvisazione di un vero essere umano?) e cercando di utilizzare al meglio le costruzioni ancora esistenti sul pianeta (dai generatori di energia ai laboratori di ricerca...) per ricevere il giusto supporto, la vittoria potrebbe anche essere nostra!
Dal punto di vista tecnico, Urban Assault è quello che musicalmente si definirebbe un "crossover", un incrocio, cioè, tra due stili che nulla hanno in comune se non il fatto di appartenere alla stessa categoria (leggi generi musicali). Se infatti da un lato la struttura base di gioco è molto simile ai classici titoli strategici (chiamateli alla C&C, alla Starcraft o come vi viene più comodo... Alla fine devi sempre costruire unità, inviarle contro il nemico, scegliere la migliore strategia ecc ecc.) in tempo reale, dall'altro si aggiunge quel discorso di guidare "da dentro" le varie unità. Operando in questo modo si ottengono dei vantaggi tutt'altro che trascurabili, che vanno dalla miglior precisione di fuoco alla diminuzione dei danni subiti (il computer non dribbla un granché bene...), per non parlare della possibilità di prendere il posto del capo-squadriglia e di farsi seguire da tutti i componenti dell'armata. Insomma, queste operazioni "in presa diretta" non sono certo messe lì per fare scena (né tantomeno per divertire il giocatore), ma hanno anzi una funzione fondamentale per riuscire a portare a termine una missione.
E già che ci siamo spendiamo quattro parole anche su queste ultime: sono tante (non le ho contate, ma direi all'incirca una trentina), non sono sequenziali (ogni volta che completate una missione si conquisterà un territorio e si potrà scegliere in che direzione muoversi) e, soprattutto, permettono di giostrarsi l'aspetto strategico come meglio ci aggrada, visto che alla fine lo scopo è sempre quello di spazzare via il centro di comando avversario e di raggiungere il portale di fine missione.
Infine non va dimenticato che essendo UA un titolo Microsoft, esso gode di tutti i servizi resi dalla Internet Gaming Zone (la Zona, per gli amici), tramite i quali è possibile giocare in multiplayer sulla rete senza troppe difficoltà (il gioco comunque prevede le classiche connessioni seriali, via modem e su rete).
Passo e chiudo.

Massimo "Digazzi" Nichini

Grazie al controllo diretto forse vi sarà comunque impossibile evitare certe missilate, però la percentuale di successo aumenterà senza dubbio...

PC

Urban Assault parte da un'idea abbastanza interessante: creare una specie di ibrido tra i titoli in soggettiva e gli strategici "dall'alto", sfruttando l'idea del comandante che passa da un'unità all'altra. Beh, direi che l'esperimento è sicuramente valido e avrebbe meritato decisamente un voto maggiore, se alcune imperfezioni non rendessero vane le premesse iniziali costringendo il giocatore a operazioni quantomeno "particolari". Un esempio di questo è sicuramente il sistema di controllo secondo il quale si deve usare: A) il mouse per selezionare unità (il tipico drag & drop) e dare comandi, B) il joy/pad-stick per governare l'unità di cui si ha il controllo e C) (!!!) la tastiera per tutto il resto. Quindi, a meno che non si abbiano a disposizione tre mani (e non fate stupide battute, per favore) difficilmente riuscirete a tenere tutto sotto controllo, specialmente nei momenti più topici... A parte questo altri punti di demerito arrivano dalla grafica (decente e poco più, non certo stratosferica) e dall'eccessiva ripetitività generale delle missioni (mi chiedo: ci sono tanti tipi di unità, tante costruzioni e tanti diversi nemici... Perché allora devo sempre spaccare tutto, punto e basta?). Carino, niente più.

HARDWARE

Urban Assault è il classico titolo che non richiede grandi sacrifici in termini di hardware per essere utilizzato al meglio. In effetti è sufficiente disporre di un Pentium 133 o superiore, 16 MB di memoria RAM e almeno 100MB di spazio libero sull'Hard Disk (nonché del canonico lettore CD...) per poter giocare in maniera decente, anche se l'ausilio di una scheda 3D dedicata migliora di molto le cose (e per questo mi sento in dovere di consigliarvela comunque, specialmente se disponete del sistema appena descritto) e vi permette di dormire sonni tranquilli. Inoltre, vi consiglio caldamente di procurarvi una periferica di gioco (joypad o joystick) senza il quale è veramente duro tenere sotto controllo tutte le opzioni di gioco.

END

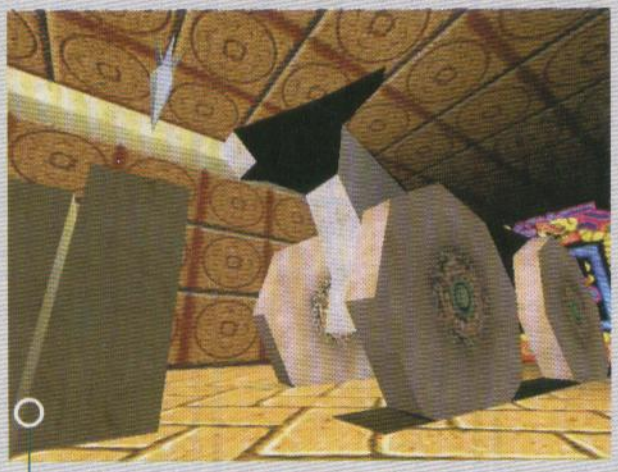
MONTEZUMA'S RETURN!

A volte ritornano... per fortuna!

Non è una novità per nessuno [a parte i pochi che avessero cominciato a comprare TGM da questo numero] che io appartenga alla folta schiera dei "nostalgici", ovvero quei relitti umani cresciuti a Micronauti GIG e Commodore 64 che si beano con il MAME e che rimpiangono i giorni d'oro in cui con i videogiochi ci si divertiva davvero. Questo non vuol dire affatto che i giochi di oggi non siano belli o non appassionino al limite della dipendenza, anzi; se la pensassi davvero così non farei questo lavoro [né sarei id-dipendente]. La "nostalghìa" nasce solo dal ricordo di un'epoca magica, quella dell'adolescenza e del liceo, con tutti i suoi annessi e connessi, in cui si ritagliano un ampio spazio Last Ninja e Salamander. Tutto qui. Ci si divertiva davvero perché era diverso il concetto di divertimento che si aveva allora rispetto ad oggi, ed è lo stesso che hanno i lettori giovani di TGM, destinati inevitabilmente a "nostalgicizzarsi" a loro volta entro il compimento del ventesimo anno d'età: quanto ci si divertiva con Tomb Raider, ah, i bei tempi di Tenka...

Lava [tanto per cambiare], piattaforme rotanti, un sacco di bonus in attesa... dura la vita dell'avventuriero.

Stomp! Guardate cosa non mi faccio fare pur di regalarvi una foto del cattivone di fine livello... Stomp! Ahia!

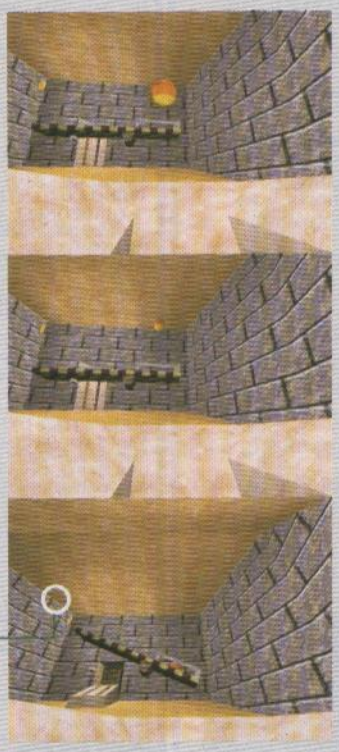


Un carro di pietra a forma di animale non poteva che essere attratto da una carota di granito, non trovate?

Questa pappardella mi serviva solo per introdurre il titolo che vado a recensire, ovvero il ritorno di Montezuma [nessuna battuta di carattere medico, please] sui nostri monitor [vedi box della memoria]. Tutto ha avuto inizio nel 1348, quando la guerra azteca si stava per concludere con la sconfitta dei centroamericani a opera degli invasori spagnoli; disperato, il re Montezuma decise di nascondere i suoi tesori sotto il grande tempio azteco, convocò i suoi sacerdoti e ordinò loro di porre una maledizione sopra quella zona: per i successivi diecimila anni chiunque si fosse avventurato in quella regione alla ricerca dei suoi preziosi sarebbe caduto preda della maledizione e sarebbe rimasto imprigionato in quella vallata per sempre. Da allora tutti quelli che hanno provato a impossessarsi delle immense ricchezze del re hanno fatto una brutta fine; l'ultimo di costoro fu un certo Horace Armstrong Green, che nel 1932 organizzò una spedizione in centro America, rivelatasi un vero fallimento: egli fu l'unico superstite e morì dopo poche settimane in preda a una delirante pazzia che lo portava a parlare di mostri alieni, zombie, ratti giganti e altre mostruosità. Nel 1998 si fa avanti Max Montezuma, l'ultimo discendente del re azteco: un avventuriero, un mercenario, un cacciatore di tesori, per qualcuno addirittura una spia internazionale. Quello che è certo è che si tratta di un uomo che del pericolo ha fatto la sua scelta di vita, e che non poteva tirarsi indietro di fronte a una simile occasione.

Comodamente abbarbicato su una fune me la sciallo, mentre decido che è ora di cambiare manicure.

La sua/nostra avventura si dipanerà in nove differenti episodi ambientati nelle rovine azteche in cui sconfiggere creature malefiche di ogni sorta, raccogliere tesori preziosissimi, il tutto in una ricca cornice di enigmi e piattaforme varie. La struttura di gioco è quella cui siamo abituati da sempre: puzzle più o meno complessi che permettono di guadagnare l'accesso a locazioni prima escluse, acrobazie in salto e tempismo perfetto per raggiungere stanze altrimenti inaccessibili, il tutto per accumulare gemme od oggetti necessari per proseguire nel gioco. Giunti alla fine del livello saremo attesi dal consueto boss, creatura



Gioca a biglie anche tu con Montezuma! Osservate il giochetto con la palla che apre la porta bloccata dalla piattaforma!

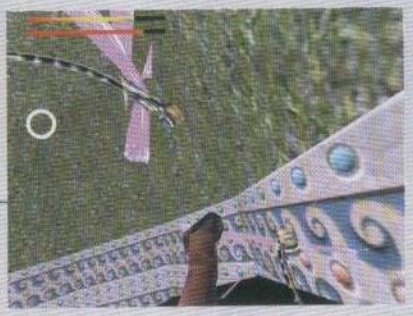
UOVA DI PASQUA

Incluso nel gioco troverete un simpatico omaggio: l'originale MONTEZUMA'S REVENGE nella versione per Atari 800, di cui i programmatori hanno realizzato un emulatore apposito. Uscito per la prima volta alla fine del 1984, è stato un vero e proprio successo che fu in seguito convertito per ogni tipo di piattaforma allora conosciuta. Fenomenale per almeno un paio di motivi: il primo, prettamente grafico, era la presenza dello sprite principale [l'omino] dotato di due colori, il primo ad affrancarsi dal giogo della monocromia; il secondo era il riuscitissimo mix di esplorazione/combattimento che, unito a una incredibile vastità di gioco, lo rendeva unico nell'universo di sparatutto e platform dell'epoca. Tra l'altro, quella acclusa nel gioco è la versione originariamente prevista per il titolo, in seguito accorciata per motivi di spazio sulla cartuccia Atari: un vero e proprio inedito, dunque! Che aspettate? Fatevi sotto!

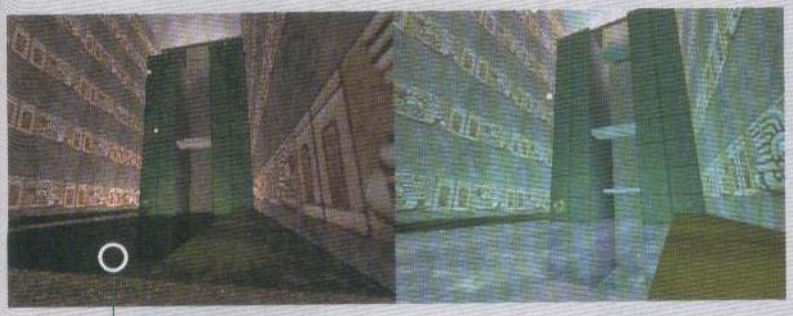
assai più grossa di quelle che lo hanno preceduto e particolarmente dura da sconfiggere: una volta riportatala alla calma guadagneremo l'accesso ai livelli successivi. Se saremo stati bravi nel trovare i "secret" della mappa, alla fine dell'episodio saremo premiati con l'accesso al livello bonus, stracolmo di gemme e altre succulente preziosità, utili per raccogliere punti che si concretizzano poi in vite extra.
La novità di Montezuma's Return, che lo distingue da ogni altro platform visto finora, è la visuale di gioco [che comunque influenza il gameplay medesimo], in soggettiva, alla stregua di qualsiasi sparatutto visto finora. Questo significa che vedremo il mondo intorno a noi non alle spalle del protagonista [come era in Croc, per esempio], ma con i suoi stessi occhi. Addirittura vedrete gli arti del nostro eroe in azione, per esempio le gambe mentre corre o le mani mentre si arrampica lungo una fune! Questo particolare punto di vista aggiunge uno spessore totalmente nuovo al combattimento: configurando i comandi analogamente a Quake [cioè combinando insieme mouse e tastiera], per dirne una, avrete l'opportunità di sconfiggere i nemici turlupinandoli in virtuosi strafe circolari, tempestandoli dei vostri calci e pugni [le uniche armi che avete a disposizione]. Anzi, mi sento di dire che un controllo diverso da questo non permette di apprezzare davvero tutto il gioco, esattamente come succedeva con Quake medesimo. L'unica pecca del sistema di controllo via mouse del gioco è dato dal movimento della testa in alto o in basso che, anziché essere continuo come a destra o a sinistra, è invece a scatti, spostando il punto di vista di un angolo fisso: se pensate che la cosa non costituisca un problema, prima di tutto abituatevici, ma procuratevi della Dramamina prima di cominciare! Peccato, soprattutto perché non si capisce il motivo di una tale scelta, o quantomeno l'assenza di un'opzione che la disabiliti.
I livelli sono molto lunghi, vari e caratterizzati piuttosto bene, e necessitano di una buona capacità di esplorazione e di materia grigia per capire come uscirne. I nemici non offrono un grado di sfida elevatissimo, perché tendenzialmente sono piuttosto stupidelli, e sono aiutati da una routine di collisione e di rilevamento dei [loro] colpi piuttosto lacunosa, che sovente ci priva di preziosa energia anche se siamo da loro lontani a sufficienza da poter dire "Ehi! Ma non mi avevi preso!". Graficamente il gioco non ha niente da eccepire, sia in versione software che accelerata per 3Dfx, anche se in quest'ultimo caso gioverete degli effetti [luci dinamiche, trasparenze, ecc.] che la scheda sa offrire.
Eccezionali le chicche fumettose che permeano il gioco: quando precipitate da altitudini sconsiderate, oltre a perdere un sacco di energia vedrete tutto il mondo intorno a voi ondeggiare mentre vi riprendete dal tonfo, con tante stelline gialle che vi girano attorno; l'impatto della suola dei vostri scarponcini sulla faccia dei nemici è per loro deleterio e il medesimo effetto che per voi deriva dalla caduta si ripercuoterà su di loro, con immenso piacere per tutti. Analoga caratterizzazione da fumetto si ritrova anche nella parte sonora, dove ad allegri e orecchiabili motivetti fanno compagnia a effetti sonori buffi e pacioccosi.
Tutto il gioco è permeato da un gusto retrò molto particolare, che si fa notare dalla grafica, volutamente stilizzata ed essenziale senza per questo risultare poco chiara o nitida; dal gameplay, che posso solo definire vecchio stile, nel quale i più anziani di voi ritroveranno le sfide dei tempi d'oro presentate in una cornice attuale e i più giovani invece un'interessante quanto intrigante avventura. Ed è questo il punto di forza del gioco, in buona sostanza: il riproporre un classico degli anni ottanta in veste anni novanta, senza scadere nelle bieche operazioni commerciali tipo Frogger 3D e Asteroids per Voodoo2 [contro le quali mi sono sfogato abbastanza nelle Voci di Corridoio]; i programmatori sono perfettamente riusciti nel loro scopo, che era quello di riproporre il feeling di allora ma senza legarsi allo stesso schema di gioco degli anni che furono, inventandone addirittura uno del tutto nuovo, il tutto in una veste grafica e sonora all'altezza di questi tempi folli.

Claudio Todeschini

Eh eh, questa volta è il tizio a dover subire i miei colpi. Interessante l'espressione contrariata del soggetto.



Dann...! Zanzare ovunque! L'unica cosa bella dell'autunno è che spariscono, e ora arrivano anche dal monitor! Tiè! Prendi questo, e questo, bestiaccia!



Notate le due versioni, quella software e quella accelerata per 3Dfx: in effetti qualche piccola differenza c'è...

PC

Sono stato per molto tempo combattuto sul voto da assegnare a questo ritorno di Montezuma, indeciso tra lo Star Player e la bieca stroncatura [esagero, ovviamente]. Questo perché sentivo conflittuali in me le voci del nostalgico che si esaltava per lo stile e il gameplay un po' datati ripresentati in una veste assolutamente nuova e innovativa [senza contare la vecchia versione del gioco] e la voce del videogiocatore "normale" che invece reclamava una certa ripetitività del gioco, una qual sorta di prevedibilità in molte situazioni, uno stile piuttosto datato anche nella grafica, di certo non all'altezza delle ultime produzioni. Alla fine credo di aver raggiunto un buon voto con quello riportato a fondo pagina, che significa un acquisto da considerare seriamente per tutti, e un must per chi come me bazzica l'ambiente videoludico dai tempi di Rick Dangerous.

HARDWARE

Le specifiche hardware non sono esagerate: direi che con un P133 dotato di 3Dfx, Windows95 e un po' di mega di RAM state tranquillissimi, mentre almeno un P166 permetterebbe di apprezzare la versione software. 8, 76 o 225 sono il quantitativo in megabyte che il programma porta via a seconda del tipo di installazione che scegliete di fare. Possessori di Voodoo2 gioite: il programma supporta il bump mapping [che significa 2 texture per ogni poligono]!

END

Occhio al titolo: non si combatte nei cieli, ma nei pantani e fra gli alberi.

Assalto al ponte ferroviario! Ma non era meglio prendere il treno e scappare? Ah già, noi siamo i buoni...

I giochi strategici si dividono in due categorie: quelli in tempo reale e quelli a turni. Nel primo caso, è stato più volte assodato come le possibilità di innovazione siano veramente minime e, in effetti, basta pensare al filone di Command & Conquer e ci si accorge agevolmente che l'ultimo capitolo si discosta di poco o nulla dal primo. Non ho sinceramente idea se ciò sia dovuto a una vera impossibilità di migliorare l'aneddotica o alla pigrizia dei programmatori: dopotutto, se fossi un genio come Sid Meier, non mi troverei a recensire i giochi ma a crearli (e a fare miliardi - la fama interessa ben poco al Grande Bossetti, molto più importante la fame di soldi). Per quanto riguarda gli strategici a turni, invece, l'assoluta mancanza di una certa frenesia dovrebbe far sbizzarrire i designer, spingendoli a progettare interfacce grafiche innovative, nuove possibilità d'azione e via di questo passo. Invece, niente da fare: per lustri interi abbiamo assistito (più che altro IO ho assistito, me tapino e infelice) all'incontrollata proliferazione dei famigerati giochi esagonali. Ho già constatato come sia a dir poco incredibile che una caratteristica in apparenza insignificante, come quella della forma delle caselle, abbia contraddistinto e marchiato in tal modo almeno una ventina di giochi tutti uguali fra di loro, come se tale peculiarità fosse una barriera insormontabile per introdurre innovazioni di sorta. Considerate che in queste righe non stigmatizzo un intero filone di giochi, bensì l'assoluta mancanza di innovazione fra un titolo e l'altro: qualche episodio era veramente pregevole e rimane tuttora il termine di paragone per chi vuole proporre qualcosa di diverso.

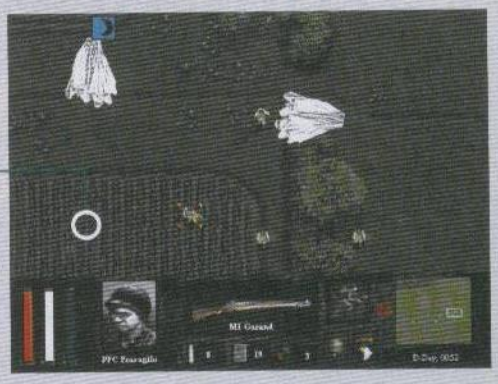
Lasciando perdere gli esagoni, in questi due anni si è visto veramente poco e ogni nuovo titolo ha davanti e dietro di sé un vero e proprio deserto, ossia incredibili possibilità per introdurre un nuovo standard nel settore. Regolarmente, tirando le somme il recensore (ossia il Bossetti, nella maggioranza dei casi) constata amaramente come ci si trovi alle prese con l'ennesima occasione mancata. Dal momento che spostare gli occhi da questa riga all'angolo in basso a destra della pagina successiva è un'operazione che vi costa meno di un millisecondo, e poiché in tal modo avrete già visto il voto finale affibbiato al gioco, vi anticipo subito che anche in questo caso di occasione mancata si può parlare. Il mio cappello introduttivo si riferiva al fatto che "The Airborne Invasion of Normandy" è un sottotitolo che ispira voli all'aria aperta; in realtà ci si troverà al comando di un manipolo di soldati, gli stessi che, coraggiosamente, decisero di paracadutarsi in Normandia e di mettere fine ai sogni di Hitler e della sua banda. A proposito: la maggioranza crede che la scelta della Normandia fosse ovvia e, comunque, ogni posto valesse l'altro; in realtà, dietro al segreto di tale decisione si combatté la più grande battaglia di spionaggio della storia e se il Führer avesse veramente conosciuto per tempo il luogo dello sbarco, molto probabilmente le cose sarebbero andate ben diversamente.

Al posto del tempo, uno dei nostri soldati ha deciso di ammazzare una mucca. Se non altro, carne al sangue a volontà!

Come potete constatare, dopo l'atterraggio due terzi degli uomini non sono disponibili a causa di qualche infortunio, letale in qualche caso.

Eccoci nell'armeria: anziché stare lì a scegliere cosa tirarsi dietro, perché non fare un bel botto?

Come potete vedere, il numero di azioni disponibili è più che soddisfacente. Peccato che la maggior parte sia superflua...



L'ometto al centro non si sta grattando la nuca: si è arreso. Il suo custode è stato però ucciso: e allora perché rimane imbalsamato senza far niente?

Dopo aver assistito alla mediocre introduzione, ci accorgiamo subito che non c'è molto da fare: le opzioni di configurazione sono ridotte al minimo, per cui non resta che cimentarsi nella campagna disponibile. Ohibò, ma come, è possibile affrontare le missioni, fra l'altro pochissime, in ordine casuale? C'è ancora qualcuno che non ha capito che, senza garantire la continuità dell'azione, il tutto perde notevolmente di interesse? In casi come questi, come dice il Bossetti, non resta che prenderne atto, mettersi in stato di quantunqueT (particolare modo d'essere che mi sono dimenticato di illustrare nel mio dizionario; provvederò nella successiva revisione) e proseguire per la propria strada. A posteriori si può affermare che una missione vale l'altra, ma all'inizio non è possibile saperlo, per cui vediamo cosa succede scegliendo un assalto al ponte.
È evidentemente un bug del gioco il fatto che il briefing della missione sia sempre lo stesso; in ogni caso, la piantina è di utilità pari a zero, quindi non resta che scegliere la propria squadra. A tal fine, si hanno a disposizione degli ufficiali e dei "privati" (chissà cosa vuol dire), ciascuno dei quali vanta peculiarità e caratteristiche che si adattano alle situazioni più disparate. Giusto per riportare una frase del manuale, se ci si imbatte in un prigioniero francese e nessuno degli americani conosce tale lingua, non si scopriranno mai le informazioni di vitale importanza in possesso del primo. Le armi che compongono l'arsenale sono molte, a cominciare da diversi modelli di fucili; non potevano mancare i coltelli, utili per tagliare la gola al nemico nei combattimenti ravvicinati, pistole e via di questo passo. Il "necessaire" di un soldato comprende anche molti altri utili giochilli, fra cui bombe fumogene, un paracadute, tute speciali, sigarette (non sto scherzando: rappresentano una specie di bonus) e tutta una serie di aggeggi che probabilmente non avrete mai occasione di utilizzare. La selezione e l'assegnazione di tutti gli oggetti richiede un'esagerata quantità di tempo, per cui spesso si finirà col caricare una delle formazioni predefinite; così facendo, tuttavia, si scoprirà di perdersi il bello del gioco (!).
Dopo essere scesi sul campo di battaglia, la maggior parte dei soldati risulterà dispersa, ferita o addirittura morta; ci si troverà pertanto con uno sparuto manipolo di uomini disseminati in modo casuale nel (limitato) campo d'azione. A questo punto, col pulsante destro del mouse si seleziona una delle azioni disponibili, mentre col quello sinistro si indica una destinazione. La varietà è notevole: avvistamento del nemico, camminata, corsa, strisciata, due tipi di fuoco... Purtroppo, la noia avrà la meglio dopo poco tempo e questo per svariati motivi. Anzitutto, l'area di gioco è troppo ridotta per consentire l'elaborazione di chissà quale tattica: nella maggior parte dei casi, degli irrealistici alberi ostruiscono completamente il passaggio ad alcune aree, per cui si devono giocoforza utilizzare gli unici accessi disponibili. Inoltre, l'arsenale sarà anche vario, ma alla fin fine l'unica cosa che conta è far avanzare in modo coordinato i propri uomini, sperare che questi non vengano colpiti di sorpresa dal nemico e, infine, sparare a qualunque cosa si muova (mucche escluse: durante il turno del nemico, parte del tempo viene speso per mostrare i movimenti dei simpatici bovini). Potrei andare avanti ancora, ma così facendo non saprei cosa mettere nel box di commento, per cui mi arresto qui.

BOSS

Vedete quella boscaglia: è invalicabile. Ossia il nostro soldato deve compiere chissà quale circumnavigazione prima di raggiungere i suoi compagni.

Non lamentatevi se il terreno è sempre uguale: se non altro, la vostra scheda grafica da mezzo mega conterrà tutte le texture.

PC

101: The Airborne Invasion of Normandy è un gioco troppo "spoglio" per risultare di qualche interesse; il terreno è sempre lo stesso, come giusto che sia, del resto. La grafica è comunque scadente, mentre una delle colonne sonore, pur essendo splendida, è di una tristezza infinita - in un periodo come questo, dove basta poco per mettermi addosso una malinconia incredibile, la cosa non fa altro che indispormi. I fattori che mi hanno portato a bocciare il titolo sono rappresentati dallo scarsissimo numero di missioni disponibili e dallo schema di gioco, di per sé semplicemente poco divertente. Le azioni da compiere e l'arsenale saranno anche soddisfacenti dal punto di vista quantitativo, ma alla fin fine è sufficiente procedere attentamente e sparare a tutto quanto si muove. La visuale dall'alto non contribuisce certo a creare chissà quale atmosfera e il coinvolgimento nelle vicende è minimo - un po' come avviene nei giochi esagonali. Il punto è che, almeno questi ultimi, offrono una profondità notevole dal punto di vista tattico, mentre nel nostro caso si può bellamente ignorare accessori e bombe a mano, per portare a termine tutti gli incarichi che ci vengono assegnati. Gli appassionati degli strategici a turni farebbero bene a pretendere qualcosa di meglio.

HARDWARE

Per giocare alla carica dei cento e uno è sufficiente un Pentium 90, Windows 95, 16MB di memoria e un ridotto spazio sull'hard disk.

Da questo mese anche lo spazio Hardware ha il suo bollino: il nostro "TGM Best Buy" certificherà senza ombra di dubbio (dall'alto della nostra modestia) i prodotti più meritevoli, ovvero quelli capaci di guadagnarsi un 9 o un 10. L'introduzione di questa novità determina anche un generale livellamento verso il basso delle valutazioni, che andranno quindi viste in quest'ottica se paragonate a quelle dei numeri scorsi. Quanto ai contenuti di queste pagine, possiamo definirli una "pausa giocosa", una sorta di rassegna del presente del futuro delle periferiche da gioco, in attesa di tornare su toni più seriosi in tempo per il mese prossimo. Tanto poi, alla fine, tutto fa gioco...

Jacopo Prisco

SAITEK R4 FORCE FEEDBACK WHEEL

Best Buy Games machine

Se volete la mia opinione, il Force Feedback è una tecnologia veramente ciclebrivido (per dirla alla "Arancia Meccanica"), forse la più significativa novità nelle periferiche di controllo degli ultimi cinque anni, capace di offrire un coinvolgimento fantastico se ben applicata e ben utilizzata. Ciò non toglie, tuttavia, che si tratti di un frutto acerbo, ancora ben lungi dall'essere perfetto, come un bimbo che muove i suoi primi passi. Questo perché il Force Feedback concentra in sé tutta una serie di soluzioni tecniche in ambito hardware e software, la cui amalgama rappresenta una sorta di alchimia ancora ben da armonizzare. Non fraintendetemi, non sto dicendo che i joystick o i volanti "che vibrano" siano scadenti, ma certo il loro progresso tecnologico sarà importante, negli anni a venire, via via che i meccanismi di forza diventeranno più accurati, che la risposta da parte del computer aumenterà in velocità e che nuovi protocolli software offriranno maggiore realismo. Per il momento, ci accontentiamo di assistere all'arrivo di una vera e propria ondata di volanti con Force Feedback; anche in questo settore, come quasi sempre nell'industria informatica, le tecnologiche concorrenti sono due, Microsoft e Immersion. Si tratta, in sostanza, di due distinti protocolli che gestiscono il ritorno di forza, e che si chiamano rispettivamente Microsoft Force Feedback Technology e I-Force. Vedremo un discreto numero di volanti che sfruttano quest'ultima soluzione, mentre quelli a base Microsoft sono soltanto due: il Sidewinder Wheel e questo R4 Force di Saitek. La Microsoft aveva infatti intenzione di cedere la propria tecnologia in licenza a una sola compagnia, e ha scelto la Saitek in esclusiva (almeno per ora). Ciò significa che, all'interno, l'R4 e il Sidewinder sono assolutamente identici, e che il relativo ritorno di forza è del tutto simile. Tra i due protocolli, a mio avviso, l'I-Force è fortemente in svantaggio, soprattutto perché trasmette in modo incerto le sconnessioni della strada e gli urti, mentre può dirsi leggermente più convincente nel controsterzo.

Ma parliamo dell'R4: alcuni di voi ricorderanno, qualche mese fa, la recensione dei primi due prodotti Saitek da noi provati, l'X36 (una coppia joystick/manetta per simulatori) e il PC Dash (un sostitutivo della tastiera per i videogiochi). Entrambi erano caratterizzati da un ottimo design e da materiali eccezionali, e queste stesse impressioni hanno la dovuta conferma nel caso dell'R4. Il design è derivato (o meglio, ispirato) al volante della Ferrari F1, con una forma ergonomica ancorché leggermente squadrata e un look generale molto curato e, soprattutto, molto Hi-Tech. Come il T3 e altri modelli, l'R4 si monta saldamente sulla scrivania tramite un ancoraggio centrale (per non interferire con le gambe del pilota) e dispone di una pedaliera piuttosto solida e pesante (anche se non lunghissima), con pedali modellati sullo stile delle macchine da rally (metallico e traforato). Il volante dispone delle classiche alette per il cambio marcia, ma anche della leva (così potete usare la soluzione che preferite) e di due pulsanti extra. In linea con la filosofia Saitek, sia la pedaliera che il volante possono essere adattati alle vostre preferenze, nella posizione di guida e nella durezza (dei pedali). L'installazione è priva di fastidi, grazie al CD-ROM contenente i driver, che consente anche la programmazione delle funzioni e la gestione del ritorno di forza, oltreché della potenza della molla per il ritorno al centro. Per attivare o disattivare il Force Feedback è presente uno switch, ben visibile, nella parte sinistra del blocco volante; naturalmente per ottenere l'effetto dovete utilizzare un gioco che lo supporti, ovvero ormai praticamente tutti i titoli di guida. Le sensazioni che ne derivano sono, ovviamente, molto simili a quelle del Sidewinder Force Feedback Pro (il joystick) trasposte però su un volante. Le asperità dell'asfalto vengono rese in maniera particolarmente convincente, con un sussulto del volante non esagerato come escursione ma ben avvertibile; eventuali sovrasterzi o controsterzi si avvertono in maniera tanto più chiara quanto più alta è l'impostazione del ritorno di forza (consiglio ovviamente di mantenerla al massimo), mentre gli urti e gli incidenti sembrano essere l'aspetto meno convincente, sia per la scarsa violenza con cui vengono trasmessi, sia per una certa tendenza al lag-time, ovvero al ritardo nella riproduzione del colpo stesso (cosa che riguarda unicamente quest'ambito, peraltro). Saitek utilizza una particolare tecnologia di comunicazione tramite la porta game/MIDI, che sostiene essere più veloce di 2,5 volte rispetto alla concorrenza. L'R4 è senza dubbio uno dei migliori volanti che abbia mai provato e, anche senza Force Feedback, si difende bene, con un'ottima precisione e una comodità d'uso che è diretta derivanza delle sue azzeccate forme. È anche bello da vedere, e sebbene il prezzo non sia stato ancora deciso ufficialmente (il dato fornito è indicativo), è assai probabile che sarà inferiore a quello di Microsoft: essendo identici a livello tecnico, si tratterà semplicemente di scegliere quello che vi colpisce di più a occhio.

JP

DISTRIBUTORE: 3D Planet
PREZZO AL PUBBLICO: L.349.000 (ind.)
TECNICA: 9
BUNDLE: 8
PERFORMANCE: 9
ESTETICA: 9

TOTALE 9

È il secondo che proviamo, ma è senza dubbio uno dei migliori volanti con Force Feedback in circolazione; è probabile che il suo unico concorrente diretto sarà il "fratellino" di casa Microsoft. Ottimo per costruzione, comfo

SAITEK CYBORG 3D PAD

La prima cosa che colpisce riguardo a questo pad è la sua straordinaria forma, che non è frutto si una particolare ricerca estetica quanto di una semplice considerazione: qual è la posizione più naturale per le mani nel caso si debba controllare un joypad? Ecco spiegato il particolare design ad arco del Cyborg, che effettivamente si impugna comodamente (anche grazie ai supporti in gomma adattabili alla misura della mano) e dispone di pulsanti dislocati in maniera raggiungibile e intuitiva. La sua natura è quella di un "joypad per adulti", ovvero capace di funzionare con una vasta gamma di generi: non a caso il Cyborg dispone di tre impostazioni di massima, per i giochi di guida, per i simulatori di volo e per gli arcade. La selezione di opera tramite uno switch posto nella parte bassa e determina le funzionalità base dell'oggetto. Il Cyborg dispone infatti di un mini-joystick analogico che si controlla con il pollice destro, di una croce direzionale (che viene in realtà riconosciuta come un hat-switch a otto posizioni, come fossero otto pulsanti) con controllo dell'acceleratore per il pollice sinistro e di una miriade di pulsanti: due, quelli principali, a grilletto per gli indici, due supplementari a pressione sul retro delle impugnature e altri sei sul frontale (4 di base più due shift per aumentare le funzioni), oltre all'immancabile manetta. Per concludere la dotazione abbiamo anche un selettore dell'auto-fire e uno switch per la modalità rapida/lenta (nel caso di improbabili problemi di riconoscimento della periferica). Il comfort e la sensazione di controllo donati dalla forma del Cybrog sono eccellenti; semmai il suo problema nasce dal fatto che, per via della sua estrema versatilità, può essere complicato gestirne la configurazione e il funzionamento. In primis perché, visto che sia lo stick analogico che la croce devono funzionare contemporaneamente, come detto la croce in realtà croce non è, e quindi se manca una configurazione di base per il gioco scelto (peraltro ottenibile tramite il gestore profili di Saitek), occorre procedere all'assegnazione manuale delle funzioni, incluse quelle direzionali. Per il resto ho apprezzato moltissimo il Cyborg, soprattutto perché è assolutamente naturale nell'impostazione e studiato in maniera tale da rendere i comandi immediatamente disponibili. Ci vuole comunque una leggera assuefazione al controllo del mini-joystick analogico con il pollice destro (anziché il sinistro) e, purtroppo, la presenza dell'acceleratore sulla sinistra delle croce impedisce leggermente i movimenti in quella direzione. Al di là di queste caratteristiche, se vi manca un joypad che possa fare di tutto e siete disposti, occasionalmente, a un minimo di lavoro configurativo (peraltro non fastidioso), fatelo vostro. Oltretutto è un oggetto che fa piacere avere sulla propria scrivania. Il CD presente nella confezione contiene una decina di demo di giochi già pronti all'uso con il pad, tra cui Jedi Knight, I-War, G-Police e F1 97.

Best Buy Games machine

DISTRIBUTORE: 3D Planet
PREZZO AL PUBBLICO: L.109.000
TECNICA: 8
BUNDLE: 8
PERFORMANCE : 9

TOTALE 9

Ottimo per chi cerca un joypad multi-soluzione, piuttosto versatile anche se occasionalmente complicato da gestire. La sua straordinaria forma ergonomica lo rende adatto anche a sessioni di gioco piuttosto lunghe.

SUNCOM SFS F-15 HAWK

La Suncom offre ai professionisti delle simulazioni di volo questo SFS F-15 Hawk, preferibilmente da usare in connessione con la manetta a lui dedicata (anch'essa recensita). Esimio membro della linea Strike Fighter Series, l'F-15 Hawk è direttamente modellato sulla cloche dell'F-15 e include quattro tasti di fuoco primari: uno a grilletto, due sul pollice e uno sul mignolo. Inoltre, è incluso un hat-switch a 8 direzioni (che assegna otto funzioni supplementari) e un LED di medie dimensioni che non ha alcuno scopo, eccetto riempire un'area del joystick altrimenti un po' vuota. La programmazione delle funzioni avviene in maniera piuttosto semplice: si preme il tasto di fuoco desiderato, si preme sulla tastiera la funzione desiderata (in relazione al gioco) e si parte. La memoria interna dell'Hawk può immagazzinare fino a quattro set di funzioni per ciascun pulsante, per un totale di 48 comandi richiamabili; la memoria rimane attiva anche dopo aver spento il PC. Fatta salva la programmazione appena esposta, l'Hawk può comunque essere configurato come un normale joystick a due assi e 2/4 pulsanti e operare in questo modo. Una sostanziale novità rispetto al resto dei prodotti di questo tipo per quanto concerne questo Suncom risiede nel meccanismo interno, che utilizza la tecnologia Saturn-Ring: il movimento della leva in direzione di un dei quattro punti cardinali produce tradizionalmente un certo livello di resistenza, mentre una delle direzioni intermedie (le diagonali), ne produce una differente. Questo perché sono generalmente due le guide che gestiscono il movimento, come gli assi; la Suncom ha invece costruito un'unica guida, nella forma di una molla centrale che gestisce tutti i movimenti della leva, garantendo resistenze identiche in ogni direzione e un ritorno al centro del tutto omogeneo.

L'F-15 Hawk è tuttavia un joystick diretto essenzialmente ai patiti dei simulatori e il suo uso al di fuori di questa categoria di giochi è poco indicato. Il look è poco entusiasmante e, ancorché ricordi la leva dell'F-15, è penalizzato da materiali non certo all'avanguardia e, in generale, da scarse concessioni al design. Per questo motivo mi sento di consigliarlo in particolare a chi "vive" a bordo di un aereo virtuale, soprattutto perché soltanto costoro sapranno apprezzarne le caratteristiche: per chi cerca un joystick più versatile, esistono sul mercato soluzioni meno "di nicchia" e probabilmente più gratificanti. In combinazione con la sua Manetta SFS rappresenta comunque un ottimo sistema di controllo aereo. Il prezzo, anche se manca il dato ufficiale, è comunque inferiore alla ben nota concorrenza (leggi Thrustmaster).

DISTRIBUTORE: Leader
PREZZO AL PUBBLICO: N.D.
TECNICA: 6
BUNDLE: 7
PERFORMANCE: 7
ESTETICA 5

TOTALE 6

Ottimo per i più professionali tra gli appassionati dei simulatori; un po' grezzo e poco versatile per chi vuole farne usi diversi.

SUNCOM SFS THROTTLE

Naturale compagna dei joystick Suncom della linea SFS (Hawk, Raptor e Falon), questa è probabilmente la "manetta" più completa che mi sia mai capitato di vedere. Sebbene sia, in linea col resto dei prodotti SFS, piuttosto austera in quanto a materiali, look ed ergonomia, essa offre una miriade di funzioni ed è persino sdoppiabile, per gestire due motori differenti. La programmazione delle funzioni permette di assegnare un comando tastiera (o più di uno, fino a un massimo di cinque) a ciascuno dei 16 pulsanti presenti; ognuno di essi può memorizzare poi fino a quattro set di funzioni per un totale di 64 comandi differenti.

L'impugnatura della Throttle comprende due hat switch a 4 posizioni, cinque switch a due posizioni (per treni, selezioni armi e quant'altro) e un pulsante di fuoco da mignolo. Altri quattro pulsanti sono presenti sulla base. Agendo su un piccolo fermo è possibile separare le due parti della leva e muoverle quindi in maniera indipendente (non esiste un'altra manetta sul mercato dotata di questa caratteristica). A completare la dotazione c'è una leva di selezione della resistenza, per rendere più o meno dura l'azione delle manette e una serie di LED per il controllo delle armi, dell'autofire e del turbo. Anche in questo caso, il design è derivato direttamente da apparecchiature militari e, pur non risultando brutto da vedere, lascia poche concessione al piacere estetico, preferendo ad esso la massima funzionalità. Il cavo di connessione è sdoppiato, per attaccarsi alla porta game e all'ingresso tastiera (è incluso un convertitore PS/2). La memoria on-board consente di registrare le funzioni desiderate e mantenerle attive anche a PC spento. Un prodotto che trova la sua naturale collocazione sulla scrivania dei maniaci dei simulatori, ma che in questo campo non sembra avere rivali; in più potete attaccarci il joystick che preferite, il che è un bel vantaggio. La Throttle viene comunque venduta in un'originalissima confezione allegata all'F-15 Hawk (vedi foto).

DISTRIBUTORE: Leader
PREZZO AL PUBBLICO
N. D.
TECNICA: 8
BUNDLE: 7
PERFORMANCE: 9
ESTETICA: 6

TOTALE 8

In poche parole, la miglior manetta disponibile sul mercato per qualità, funzionalità e versatilità.

MAD CATZ PANTHER XL

La Mad Catz è soprattutto nota per la sua serie di periferiche per PlayStation, settore in cui domina, ma rivolge la sua attenzione anche al PC, in particolare con questo originale joystick che nasce principalmente per essere usato con gli shooter 3D alla Quake. Il sistema di controllo di questo genere di giochi è problematico, perché è necessario svolgere movimenti su assi diversi con notevole rapidità: alla fine tutti più o meno si adattano a usare mouse (mano destra) e tastiera (mano sinistra), o tutt'al più un joypad. La Mad Catz la pensa invece diversamente, tanto che il Panther è sostanzialmente un joystick in stile simulatore di volo con annessa una trackball. Cosa esiste di meglio per lo strafe circolare e i movimenti a 360 gradi di una trackball? L'idea è quindi buona, anche se costringe a utilizzare la suddetta trackball con la mano sinistra, fattore a cui bisogna inevitabilmente abituarsi, con un certo periodo di apprendistato. Il Panther comprende un totale di 17 pulsanti programmabili (8 dei quali rappresentati da due hat switch a 4 direzioni). L'unità si compone di due sezioni distinte, fuse in un elegante design ergonomico; la trackball viene persino, se volete, illuminata da una piacevole luce rossa soffusa e nelle sue prossimità sono inclusi cinque pulsanti di fuoco (posizionati in maniera da essere accessibili alle dita) e una piccola manetta. All'interno del Panther è anche presente un microchip che trasforma ogni segnale in digitale, per una più efficace e rapida comunicazione con la porta giochi: la velocità presunta è fino a 10 volte superiore rispetto a quella di un joystick analogico standard. Dove sta il problema? Primo, nella già citata difficoltà di adattamento all'uso dell'oggetto, comunque trascurabile, ma soprattutto nella necessità di un supporto diretto da parte del software. La Mad Catz ha diramato una lista di giochi compatibili, che vi propongo: Unreal, Quake 2, Half Life, Prey, Sin, Duke Forever, Turok, Daikatana, Quake, Quakeworld, Jedi Knight, Hexen 2, Redneck Rampage, Blood, Shadow Warrior, Duke Nukem, Hexen, Heretic, Strife, Descent 2, Dark Forces, Doom e Doom2. Senza supporto, potete al più utilizzare il Panther come joystick per simulatori di volo, usando la trackball come rudder. Inoltre, la trackball richiede una calibrazione accurata gioco per gioco, a meno di non vedere la propria visuale muoversi all'impazzata o rimanere tremendamente statica. Dunque, si tratta di un prodotto che offre un eccezionale controllo, ma a patto che vi dedichiate ai titoli succitati (e a quelli di prossima uscita), e che quindi i giochi alla Quake siano la vostra massima passione. Nella confezione sono inclusi, oltre ai driver e al software di configurazione (ottimo), i demo di Jedi Knight, Turok e Redneck Rampage.

Best Buy Games machine

DISTRIBUTORE
3D Planet
PREZZO AL PUBBLICO
L.169.000
TECNICA: 8
BUNDLE: 7
PERFORMANCE 8
ESTETICA: 8

TOTALE 9

Eccezionale per gli shooter 3D, richiede di abituarsi all'uso della trackball con la mano sinistra, e deve comunque essere supportato in maniera diretta dal software.

NEXT

LABTEC LCS-2412

L'LCS 2412 è solamente uno dei molti sistemi audio della Labtec, ma all'interno della linea si pone, a mio modesto avviso, a una discreta altezza. Cominciamo dall'inizio... Alcune delle caratteristiche sono presenti anche in altre versioni, ovvero il sistema di montaggio Clear Desk che, tramite un'impalcatura, permette di montare la coppia di casse in alto sul monitor, liberando così spazio sulla scrivania (come si potrebbe intuire dal nome, eh?), e la tecnologia dei driver Max-X, che assicura una maggiore escursione sonora e una minore distorsione. I controlli del volume generale e dei bilanciamenti di bassi e alti si trovano sul subwoofer, assieme a due comodissimi jack, ovvero quello di uscita delle cuffie (utile quando state giocando e alle vostre spalle qualcun altro sta dormendo) e di entrata del microfono (molto meglio di andare a beccare la presa sulla scheda, sul retro del computer - specialmente se la vostra scrivania è un gioco a incastro, come la mia).

La potenza di uscita è di 20 watt RMS (4 per ciascuna cassa e 12 per il subwoofer) e l'effetto è assolutamente spettacolare, sia per quanto riguarda l'ascolto di musica che per i giochi; la resa dei bassi, in rapporto alla distorsione, è molto elevata anche grazie alla Dynamic Bass Equalization propria di questa linea e gli effetti sonori (beh, io il sistema l'ho provato con Spec Ops, oltre che con Beethoven e i Fun Lovin' Criminals) vengono magistralmente riprodotti.

Un ottimo sistema da casa per chi non vuole dissanguarsi.

Alex Rossetto

DISTRIBUTORE: Rs Ricerca/Gensoft
PREZZO AL PUBBLICO: N. D.
TECNICA: 8
BUNDLE: 7
PERFORMANCE: 8
ESTETICA: 8

TOTALE 9

Il secondo sistema Labtec della serie Audio F/X, in quanto a qualità, e si sente. Il rapporto qualità/prezzo è eccellente.

HARDWARE NEWS

LOGIC3

Quello che vedete nella foto è il nuovo modello di volante per PC della Logic3, il Top Drive3, che si affiancherà al modello Top Gear da noi già recensito. Sarà disponibile verso la fine di novembre e rappresenterà una soluzione super-economica ma di qualità. Il suo prezzo è infatti di circa 120mila lire. Pur essendo a buon mercato, il Top Drive 3 comprende 9 tasti, una croce direzionale a 8 posizioni e il selettore dell'angolo di rotazione. Manca però della pedaliera e della leva del cambio, che saranno comunque acquistabili separatamente al prezzo di lire 30mila circa ciascuna. Tra le altre novità Logic3 avremo anche due nuovi joypad digitali a 8 tasti, un nuovo mouse PS/2 e due nuovi sistemi di diffusori da 70 e 80 Watt PEP. A tempo debito le relative prove.

JPS

LOGITECH

La Logitech ha deciso di lanciarsi con decisione nel settore delle periferiche da gioco e salta sul carrozzone dei volanti con Force Feedback con la sua Warrior Wheel, dal caratteristico look distintivo (il volante è, come vedete, rosso) e dotato del protocollo di ritorno di forza I-Force di Immersion. Il prodotto si affianca alla già perente versione Feedback del popolare Wingman Warrior. Inoltre, Logitech debutta anche nel settore audio con una serie di impianti di alto livello: nella foto potete osservare il SoundMan Extreme, un sistema da 50 Watt RMS (25 dal sub più 12,5 da ciascun diffusore), che sfrutta una particolare tecnologia (chiamata LIMAD) per contenere in dimensioni ridotte la qualità e la potenza sonora di un sistema avanzato.

JP

IL PAD DEI KLINGON

In queste pagine potete già trovare la recensione di due prodotti della nuova linea Suncom. Ne attendiamo almeno altri due, ovvero l'SFX Pad Plus, il joypad preferito dai Klingon (non sembra un'arma adatta a Worf?) e l'Atom Mouse, il mouse che somiglia a una trackball. Somiglia soltanto, perché è fisicamente un mouse a tutti gli effetti, incastonato però su un ridottissimo mouse pad e limitato nei movimenti da un piantone centrale; in pratica tutti i movimenti sono concentrati in pochi centimetri di spazio: vi assicuro che funziona benissimo. Quanto al joypad, è dotato di 24 pulsanti programmabili, di un doppio hat-switch a 8 direzioni e può funzionare in emulazione tastiera, assegnando qualsiasi comando a qualsiasi tasto (ne registra fino a 480) e operando, quindi, anche con quei giochi che non supportano il joystick in maniera nativa (vecchi programmi DOS o emulatori, ad esempio).

JP

E LA MICROSOFT DOV'E'?

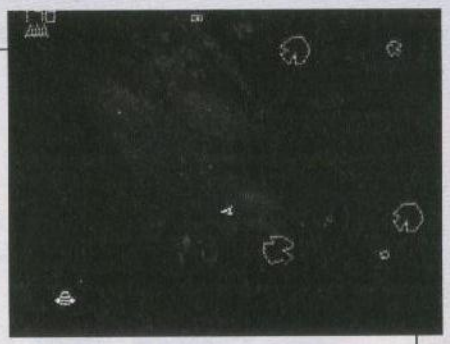
C'è, naturalmente: a beneficio di tutti coloro che non avessero memoria del nostro "specialino" apparso sul numero di agosto, eccovi una nuova foto del Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel, il volante con ritorno di forza che sfrutta la stessa tecnologia dei joystick della sua medesima linea. L'interno è identico a quello del Saitek R4, visto che la tecnologia è stata concessa in licenza; il look è leggermente più sobrio, magari meno ergonomico, ma senza dubbio molto elegante. Per un verdetto aspettate la nostra prova.

Grazie alla diffusione del PC come strumento di lavoro quotidiano e all'esistenza di console dal carattere "adulto" come la PlayStation, l'età media dei videogiocatori si sta alzando, e come conseguenza il fenomeno del Retro-Gaming è oggi ormai consolidato: diverse compagnie offrono riedizioni fedeli dei loro vecchi titoli (vedi Namco e Atari tramite Activision), oppure dei veri e propri remake che conservano, seppure in maniera labile, l'idea originale del gioco (ancora la Activision, e la Hasbro). Fenomeni che, a mio avviso, influiscono in maniera diretta sulla popolarità degli emulatori e ne mettono in luce la natura più vera: la conservazione, intatta e accurata, di un piccolo pezzo di storia.

Jacopo Prisco

ASTEROIDS

La Atari ebbe una grande idea, nel 1979, a produrre Asteroids: si trattava di un gioco incredibilmente diverso da quanto si era visto fino ad allora, e faceva uso di una particolare tecnologia per la gestione della grafica che, di fatto, sarebbe poi stata trasposta nella "terza dimensione" dall'Activision un paio d'anni più tardi (con Battlezone). La stessa Activision ha attualmente in produzione un remake di Asteroids, la cui natura non si discosta molto da quella dell'originale, nel quale bisognava controllare una piccola astronave triangolare e distruggere, appunto, una serie di minacciosi asteroidi che si frantumavano in pezzi sempre più piccoli sino a scomparire. Ancora oggi incredibilmente divertente.



PRODUTTORE: *Atari*
ANNO: *1979*
VERSIONE ORIGINALE: *Coin-op*
EMULATORE: *MAME*

NEWS

Partiamo dal System16: è stata rilasciata la versione 0.80B, che segna il ritorno di questo emulatore al DOS, e che pur non aggiungendo il supporto di alcun nuovo titolo introduce l'emulazione sonora PCM per OutRun, Space Harrier e Super Hang-On, oltreché il supporto per i chip della serie YM per i giochi della scheda System-18 e per lo stesso Space Harrier; manca dunque solo il parlato digitale (e l'emulazione del dual-68000) per rendere l'emulazione di questi titoli pressoché perfetta. Dallo stesso autore, Nao, arriva anche un nuovo programma: si chiama M72 Arcade Emulator e supporta Hammerin' Harry, Dragon Breed, R-Type 1 e 2, Mr.Heli e Gallop. Andiamo oltre: il SNES9X è giunto alla versione 1.1, anche se purtroppo il team di sviluppo ufficiale ha cessato di supportare la versione PC, preferendo quelle per Linux e Solaris; il programma è comunque stato aggiornato anche per DOS, ma da un membro esterno. Marat Fayzullin, un nome storico nel campo dell'emulazione, ha già predisposto il suo Virtual Game Boy per emulare i giochi dedicati al nuovo Color Game Boy. E' poi arrivata l'annunciata beta4 della versione 0.34 di MAME, con circa 50 nuove ROM supportate (tra cui diverse del System-16), e un nuovo emulatore il cui nome è piuttosto esplicativo: Rolling Thunder Emulator. Per il resto, vi segnalo che sempre più emulatori cambiano sede in rete e si conquistano una URL dedicata; cito soltanto due indirizzi, per due tra gli emulatori più seguiti: www.rainemu.com e www.psemu.com.

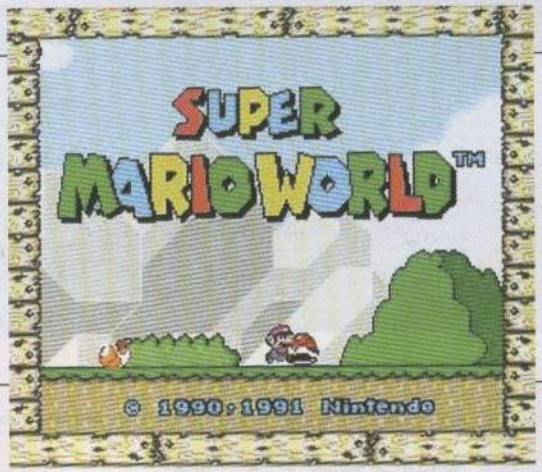
IT CAME FROM THE DESERT

Chiunque abbia avuto un Amiga si ricorderà senza dubbio della Cinemaware e anche della sua improvvisa scomparsa, che venne annunciata in un editoriale di TGM e che i più accolsero addirittura come uno scherzo. Da Defender of the Crown a Rocket Ranger, da Lords of the Rising Sun alla serie TV Sports, la Cinemaware aveva uno stile davvero unico, che raramente è stato eguagliato. Il gioco in questione è, a mio avviso, una delle avventure più ricche d'atmosfera mai apparsa sul 16-bit di casa Commodore; tutto era giocato sulle stile dei B-Movies anni '50, e il vostro compito, da giornalista, era di indagare sugli strani accadimenti di una cittadina americana in cui parevano aver fatto la loro comparsa degli strani mostri o per meglio dire delle formiche giganti. La trama ricordava quella del noto film di Jack Arnold "Assalto alla Terra" ("Them!", in originale), e permetteva al giocatore di muoversi liberamente scegliendo la propria via d'azione. Si doveva persino dormire e tenere conto dei tempi di trasferimento da una locazione all'altra. Per allenare il giocatore allo scontro diretto con i cresciutissimi insetti (bisognava sparare alle antenne), la Cinemaware ebbe l'idea geniale di inserire un sogno, prima dell'approccio con i mostri, in cui il nostro alter ego si ritrovava a sparare a una formica gigante in una scena in bianco e nero. L'anno seguente venne prodotto un seguito/Data disk, dal titolo "Antheads", in cui anche le persone finivano per assumere l'aspetto dei malefici insettoni. Storico.

PRODUTTORE: *Cinemaware*
ANNO: *1990*
VERSIONE ORIGINALE: *Amiga*
EMULATORE: *U.A.E., Fellow*

SUPER MARIO WORLD

Nella tradizione della Nintendo non può esistere il lancio di una nuova console senza che questa sia accompagnata da un gioco di Mario. Nel 1991, all'epoca del debutto del SuperNES, la casa giapponese sfoderò uno dei platform più riusciti della sua storia, Super Mario World. Il noto personaggio preso a prestito da Donkey Kong si ritrovava nel solito turbine di tartarughine, piattaforme e funghetti, per correre in soccorso della sua amata Daisy. E' in questo gioco che Mario acquista la sua fisionomia odierna e che vengono introdotti personaggi ed elementi sopravvissuti (con successo) fino all'ultimo capitolo, ovvero quella capolavoro che è Super Mario 64.



PRODUTTORE: *Nintendo*
ANNO: *1991*
VERSIONE ORIGINALE: *Supernes*
EMULATORE: *SNES9x, ZSNES*

END

A ALIVE SEMPRE PIU' VIVA...

Numerose notizie in arrivo dalla software house di Nottingham, impegnata più che mai nel rilancio della propria immagine dopo l'abbandono di Andrew Reed. ADIBOO, conversione completa della versione Macintosh, sarà il primo di una serie di prodotti educativi dedicati ai bambini e verrà reso disponibile su due cd-rom rivolti a due diverse fasce di età (dai 4 ai 7 anni e dai 7 anni in su): permetterà di leggere, contare, disegnare, inventare e giocare attraverso l'esplorazione di un mondo fantastico e dei suoi pazzi abitanti. L'interfaccia grafica sarà coloratissima, completa e facile da utilizzare, mentre la spiegazione dei vari giochi verrà affidata alla viva voce di Adiboo, il personaggio principale di cui vestirete i panni. Non mancheranno gli esercizi dedicati allo sviluppo delle capacità mnemoniche e logiche, suddivise per tre diversi livelli di difficoltà. Ovviamente il tutto è stato sviluppato con il prezioso aiuto di insegnanti di ruolo inglesi e sarà corredato da un completo manuale tutto da colorare. Le richieste minime parlano di 040 (o PPC), 8 mega di memoria, hard disk e lettore cd-rom (ma va?): è raccomandata anche una scheda grafica (per poter meglio visualizzare l'interfaccia in 640x480), ma non è indispensabile. Per noi bambini un po' più grandicelli, dopo l'annuncio degli ormai prossimi PUTTY SQUAD e SAMBA WORLD CUP (i quali pare abbiano destato grosso interesse, almeno tra gli utenti inglesi), la Alive ha dichiarato di voler pubblicare altri due giochi che, benché non siano delle novità assolute, non sono mai stati pubblicati e distribuiti in versione inglese: sto parlando di CEDRIC (un mediocre platform con qualche enigma sparso qua e là) e di WHALES VOYAGE 2 (una brutta copia di Frontier che permette però l'esplorazione dei pianeti attraverso un motore 3D in prima persona in stile Doom). Per il resto il listino ALIVE è pieno di add-ons per Quake, di porting di vecchi giochi PC (Abuse, Doom e Descent) e di ristampe di ormai antichi giochi Amiga.

V ULCAN NEWS

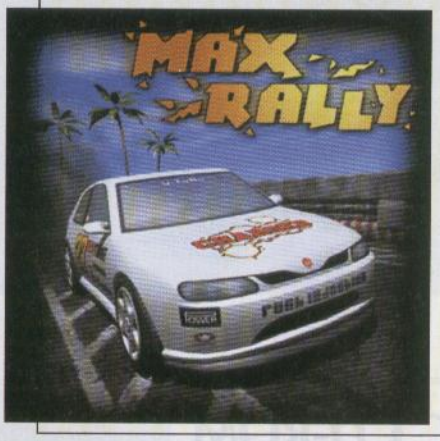
La Vulcan Software del mitico Paul Carrington è una di quelle compagnie che non ti lascia mai senza novità, belle o brutte che siano. Stavolta mi è giunta una di quelle notizie che non avrei mai voluto leggere, visto che lo sviluppo di uno dei giochi che stavo attendendo con più ansia è stato definitivamente abbandonato a causa della solita "realtà economica" del mercato Amiga: si tratta di HARD TARGET, promettentissimo clone di Virtua Cop che, ahimè, non vedremo mai più sui nostri adorati computer. Fortuna che nel frattempo i Marble Eyes hanno rilasciato un importante patch per GENETIC SPECIES che permetterà ai fortunati possessori di schede grafiche di giocare tale capolavoro in 24 bit. Avete letto bene: 14 (anzi 16) milioni di colori! Le routine che controllano lo schermo sono state completamente riscritte e il risultato è incredibile: col dettaglio al massimo e senza audio gli schermi a 24 bit si muovono a velocità variabili tra i 13 fps (320x240) e i 50 fps (128x100) su 68060/50MHz e Picasso IV! Infine dovrebbe essere già disponibile a prezzo budget VULCANOLOGY, un cd-rom in edizione limitata (solo 500 copie) contenente i dieci titoli della MiniSeries pubblicati durante i primi tre anni di vita della Vulcan (per chi li avesse dimenticati, eccoli: la serie di Valhalla e di Time Keepers, Jet Pilot, Hillsea Lido, BurnOut, Bograts e Tiny Troops).

T ERREMOTO PERENNE

Mentre su Internet è possibile reperire abbastanza facilmente il porting illegale di Quake per PPC (peraltro continuamente aggiornato e ottimizzato dall'anonimo autore), i clickBOOM hanno lanciato un sondaggio per conoscere il numero dei potenziali acquirenti di una eventuale versione legale. La mia opinione personale è che il patch PPC dovrebbe essere gratuito per gli utenti registrati della versione 68k, anche se i clickBOOM secondo le voci non sembrano pensarla in questa maniera: se volete contribuire al sondaggio, il sito www.clickboom.com è a vostra completa disposizione. Nel frattempo su Aminet è stato rilasciato un FastPatch che secondo la documentazione allegata dovrebbe spingere Quake fino a 15 fps su 060 e fino a 49 fps su PPC, mediante l'ottimizzazione della routine che gestisce gli effetti di luce: si tratta in realtà dello stesso identico patch rilasciato a ottobre 1997 a uso e consumo della versione PC. Io l'ho provato sul mio PowerPC 603e a 200MHz, ma non ho notato grossi miglioramenti (idem con patate per il sottoscritto NdTMB). E adesso reggetevi forte, perché pare che l'anonimo autore di QuakePPC stia già lavorando al porting di QUAKE 2, che dovrebbe essere disponibile per Natale (sempre che il nostro Robin Hood non venga arrestato prima di quella data), ma solo per i fortunati possessori di schede CyberVisionPPC e BlizzardVisionPPC (quando la Phase 5 si deciderà a farla uscire! NdTMB). Per concludere, vi avverto che i clickBOOM rilasceranno la versione finale di NAPALM il primo novembre 1998, cioè proprio mentre leggerete queste pagine. Spero solo che siano stati eliminati i numerosi bug presenti nelle due versioni demo...

D I TUTTO UN PO'

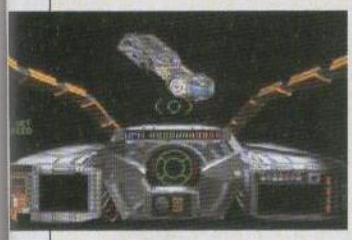
I Fortress hanno finalmente ultimato lo sviluppo di MAX RALLY, interessante clone di Overdrive e Micromachines del cui demo vi parlai un po' di mesi fa: fino a quattro giocatori potranno sfidarsi in varie modalità di gioco e su numerose piste, a patto di avere un qualsiasi Amiga con 2 MB di ram (i possessori di macchine AGA godranno dei 256 colori e di effetti di fumo) e di ordinare il gioco presso il sito dei Fortress (www.allcomm.co.uk/~fortress/) per la "modica" cifra di 20 sterline (quasi 60 carte). Nessuna traccia, invece, di COMBAT REMIX, il clone di Street Fighter annunciato il mese scorso: gli italianissimi Low-Level Productions hanno disertato il Pianeta Amiga 98 (dove avrebbero dovuto mostrare un demo del loro gioco) ed hanno inevitabilmente dato consistenza alle incontrollate voci per cui Combat Remix sarebbe un "fake" colossale: spero che non sia così (e invito calorosamente i Low-Level a contattarmi all'indirizzo email maxime@webzone.it), anche perché nel frattempo i nostri amici avrebbero rivelato a una rivista inglese di voler realizzare altri due giochi dalle caratteristiche rivoluzionarie. È intanto tornato alla carica l'autore di ENFORCE (una sorta di Quake con caratteristiche degne del miglior gioco di ruolo in 3D) per smentire le voci circa l'abbandono dello sviluppo del suo gioco e per diffondere nuovi screenshot: la vera notizia, però, è che l'autore ha appena acquistato una scheda PPC e dunque ENFORCE supporterà pienamente tale processore. Da non perdere il nuovo cd-rom della Epic Marketing chiamato AMIGA CLASSIX, una raccolta di oltre 400 giochi (molti dei quali in versione commerciale completa, con il permesso degli autori) che in qualche modo hanno fatto la storia dell'Amiga: tra i tanti ricordiamo Alien Breed 2, North & South, Armalyte, ATR, Breathless, Body Blows, Frontier, Lotus III, Syndicate, Soccer Kid e Theme Park, il tutto al prezzo di 15 sterline (quasi 45 carte). Sempre più attivi, infine, i Digital Images: dopo aver migliorato decisamente la grafica di SPACE STATION 3000, stanno cercando di pubblicare in Inghilterra una rivista chiamata AMIGA STYLE e sono alla ricerca di collaboratori (email: stuart@digital-images.demon.co.uk); come se non bastasse, hanno finalmente preso contatto con la Psygnosis e stanno cercando di ottenere la licenza per convertire WIPEOUT 2097 per Amiga (sia in versione 68k che PPC). I Digital Images si dicono molto ottimisti, ma secondo le ultime voci sarebbe la stessa Psygnosis a voler effettuare il porting (mah, questa mi sembra davvero "grossa"... NdTMB).



G LI ARTIGLI DEL DIAVOLO

La Titan Computers ha finalmente diffuso le primissime foto di CLAWS OF THE DEVIL, gioco statisticamente importante se non altro perché sarà probabilmente il primo titolo commerciale a supportare i processori PowerPC. Fondamentalmente il gioco appare simile a Tomb Raider, ambientato in un mondo completamente 3D denso di personaggi e oggetti poligonali come pure di strepitosi effetti di luce, ombra, trasparenza, nebbia e quant'altro. Anche in questo caso la protagonista sarà una donna capace di camminare, correre, saltare, nuotare, arrampicarsi e interagire con gli oggetti, mentre i 13 livelli e i 24 diversi mostri garantiranno una longevità fuori dal comune. I requisiti minimi parlano di 68060/50MHz, 32 MB di RAM e scheda grafica, ma è inutile dire che "la morte sua" è un bel PowerPC, magari dotato di chip grafico Permedia 2...

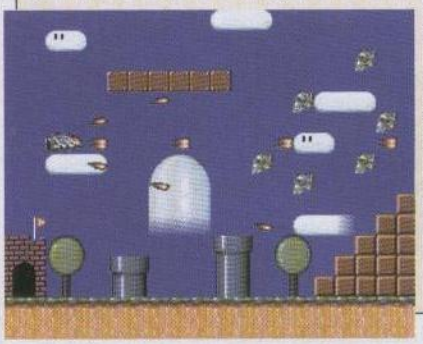
D I TUTTO UN ALTRO PO'



I ragazzi australiani della Complete IT (dans@ion.com.au) stanno trattando con la Interactive Software per poter convertire GUTS AND GARTERS IN DNA DANGER (mai sentito nominare)(non ti sei perso nulla... NdTMB) per Amiga: benché non ci sia ancora nessun accordo, i Complete IT sono fiduciosi e sperano in un riscontro da parte degli utenti amighisti (ma poi perché convertire un simile schifo quando ci sono in giro decine di giochi più meritevoli! NdTMB). A proposito di porting da PC, mi è giunta voce (non confermata) che la Titan Computer starebbe cercando di convertire SETTLERS 2. Intanto i Digital Visionaries stanno lavorando a THE HOLY TRINITY, un'avventura con elementi RPG caratterizzata da grafica 2D disegnata a mano integrata con grafica 3D, da parlato digitalizzato e da numerose animazioni. Il progetto è ancora a uno stato embrionale e c'è bisogno di altri programmatori, grafici 2D/3D e musicisti: l'indirizzo da contattare è totallyamiga@yahoo.com. Per concludere quelle che probabilmente entreranno nella storia come le Amiga News più dense degli ultimi due/tre anni, permettetemi di mostrarvi un paio di nuove immagini tratte da PHOENIX (gioco 3D di combattimento spaziale ispirato a Wing Commander, prossimamente pubblicato dalla APC&TCP) e da OPERATION: COUNTERSTRIKE (ennesimo clone di Command&Conquer dalle caratteristiche e dall'impatto grafico sempre più interessanti), rimandandovi al prossimo mese per ulteriori dettagli.

W TRAUMA ZERO A PALLAAAA!

Dopo la mia pessima prestazione con relativa figura da tonno rimediata al Pianeta Amiga 98 durante una breve partita a Trauma Zero, eccomi a parlare di questo incredibile demo giocabile (non ancora disponibile ufficialmente a causa di esigenze contrattuali) che, insieme a mitico BUBBLE HEROES dei miei amici Arcadia, ha stupito tutti i visitatori presenti all'ormai famosa fiera di Empoli. Benché l'azione non sia frenetica come magari mi aspettavo, la giocabilità e l'impatto grafico sono eccezionali (anche grazie al fondale animato) e i vari bonus e powerup sono "frutto" di una grandiosa mente malata. Le software house in ballottaggio per la pubblicazione e la distribuzione di questo futuro capolavoro sono Titan Computer e clickBOOM, quindi non ci resta che attendere la decisione (per la verità molto incerta) di Simone e del suo team in modo da potervi proporre la recensione della versione finale già sul numero natalizio. Nel frattempo godetevi l'esclusiva foto di uno dei livelli bonus di Trauma Zero: vi ricorda qualcosa?



I FUORIUSCITI DELLA ALIVE...

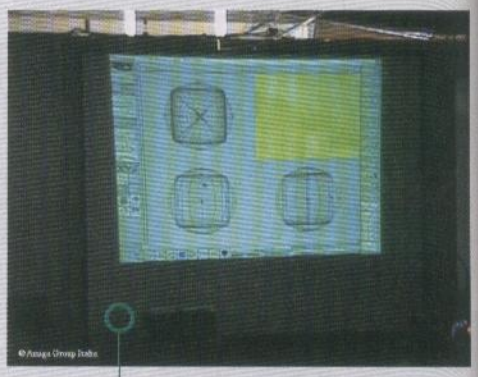
Come anticipatovi il mese scorso, la Crystal Software di Andrew Reed (una volta parte integrante della Alive Mediasoft) sta sviluppando contemporaneamente ben tre giochi. Il primo, GILBERT GOODMATE, è un'avventura grafica in stile Monkey Island 3 (!!!) di cui praticamente sappiamo già tutto o quasi: la novità degna di nota è che la grafica del vecchio demo rilasciato qualche tempo fa è completamente cambiata, in quanto pare che nel team di sviluppo sia entrato addirittura un ex-grafico della Disney. La release finale, con tanto di parlato digitalizzato e di tracce audio, sarà rilasciata nella doppia versione Amiga e PC (nella stessa scatola, per favorire il ritorno dei giochi Amiga nei negozi) a luglio del 1999. THE DARK MILLENNIA è un gioco di strategia in tempo reale ambientato in un medioevo fantasioso, scenario di innumerevoli giochi di ruolo, che ricorda in qualche maniera successi come Settlers e Popolous e permette di controllare sia i personaggi buoni, sia quelli cattivi. Le caratteristiche parlano di grafica AGA a 256 colori (sia in bassa che in alta risoluzione), pieno supporto per l'AHI, per le schede grafiche e per i processori PPC; presenta inoltre effetti in tempo reale come ombre, fumo, fuoco e pioggia. La pubblicazione del gioco è prevista per dicembre, come pure quella di TANK GOBLINS, sparatutto in 3D che ci mette alla guida di un carro armato attraverso una sorta di rally strutturato a livelli, alla fine dei quali sarà possibile spendere i soldi accumulati per potenziare il nostro mezzo. Anche in questo caso sono previsti una buona intelligenza artificiale dei nemici, parlato digitalizzato, effetti sonori d'atmosfera e probabilmente sarà supportato anche il gioco in rete.

Potevamo mancare il più importante appuntamento amighista dell'anno? Potevamo deludere i nostri fan? Potevamo restare lontani dal buon Chianti? Impossibile.

Con la fine di Ipisa, che ha rappresentato per anni il punto di riferimento per l'intera comunità amighista, si è sicuramente chiuso un capitolo molto importante nella storia del nostro computer. Fortunatamente Pianeta Amiga ne ha aperto un altro, forse meno specialistico, ma sicuramente più aperto a un pubblico che abbia voglia di toccare con mano le novità hardware e software che il mercato propone.

Inoltre, questa fiera ha sicuramente contribuito a far emergere una serie di particolari decisamente significativi: anzitutto che la gente ha voglia di comprare, di aggiornare il proprio sistema, di tenerlo insomma al passo con i tempi. È finita l'era dell'amighista legato alla sua configurazione base, ora sono sempre più quelli che desiderano processori veloci e schede video in grado di fornire display stabili, con refresh degni da tale nome (cosa che con l'AGA vi scordate). La parola PowerPC era praticamente sulla bocca di tutti: non per niente le amate/odiate schede prodotte da Phase 5 erano sicuramente il prodotto più ambito da buona parte del pubblico presente in fiera, anche se molti hanno dovuto rinviare i propri acquisti vista la penuria di BlizzardPPC.
Comunque non sono mancate delle chicche notevolissime, anche e soprattutto a livello software.
Enrico "LowLevel"

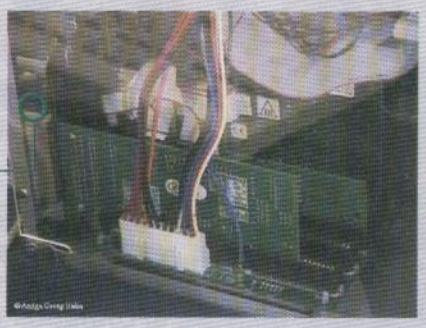
Altavilla ha finalmente rilasciato, dopo oltre un anno di attesa, l'ambitissimo AmyWarp 1.1, un programma in grado di accelerare, spesso con risultati incredibili, buona parte delle funzioni grafiche degli Amiga AGA, senza usare "sporchi trucchi" o hack in grado di destabilizzare il sistema. L'autore si è ripromesso di completare quanto prima (lo spero davvero) la versione 1.2, che permetterà un ridisegno dei rettangoli di oltre il 200% più veloce rispetto alle funzioni standard della graphics.library.
Incredibilmente i giochi hanno rappresentato più di un attrattiva, dimostrando che il mercato italiano può produrre software ludico di qualità pari se non superiore a quello estero (viste soprattutto certe schifezze che arrivano puntalmente dalla Germania o dalla Polonia). Gli Hurricane hanno mostrato una versione quasi definitiva del loro Eat the Whistle, un arcade calcistico piuttosto carino, scritto nel massimo rispetto del sistema operativo, tanto da poter girare in multitasking, sotto scheda video e persino in finestra. Il rovescio della medaglia è uno scrolling non particolarmente fluido, che potrebbe far storcere il naso ai puristi del Blitter.
Decisamente impressionante il clone di Puzzle Bobble presentato dal grande Andre Morolli, un personaggino di raro carisma che è riuscito a creare un titolo davvero divertente. Attenzione però, perché rispetto al puzzle game ideato dalla Taito sono stati fatti molti miglioramenti: le palline, ad esempio, sono animate in modo buffissimo (particolare assente persino nel quarto capitolo della serie originale), è possibile usare degli attacchi speciali ai danni dell'avversario (tipo bloccarlo o cambiargli i colori dei pezzi) e non mancano tutta una serie di modalità di gioco in grado di entusismare grandi e piccini (per non parlare dei nanetti da giardino).
Tecnicamente le richieste di sistema saranno alla portata di tutti, visto che basterà un semplice 1200 con 2MB di fast e CD-ROM, supporto che verrà utilizzato ampiamente vista la presenza di diverse tracce audio decisamente ben realizzate. Una menzione d'onore la meritano anche due guest-star di tutto rispetto, che hanno contribuito a migliorare ulteriormente Bubble Heroes: sto parlando naturalmente di quel pazzoide di Marco "Nao" Salvi (uno dei migliori coder italiani e scusatemi se è poco) e del grafico di Trauma Zero (di cui in questo momento mi sfugge il nome, perdonatemi), un autentico genietto del mouse.



Un vero peccato che lo stand di Tornado3D fosse così imboscato: le presentazioni era decisamente impressionanti.

Del resto proprio al fianco del "Moro" trovava posto il Trauma Team, che ben gentilmente mi ha mostrato alcuni dei livelli avanzati del proprio gioco. Vi posso assicurare che rimarrete a bocca aperta, specialmente quando vi confronterete con il mostro finale, un "mega pesce astronave" sullo stile di Darius veramente enorme, quanto curato fin nei minimi particolari. Nel frattempo in buon FBY, all'anagrafe Fabio Barzagli, ha incominciato a discutere con il resto del team per la progettazione delle musiche: a questo punto potete stare certi che anche sotto l'aspetto musicale TraumaZero non mancherà di entusiasmarvi.
Una vera sorpresa è arrivata anche dalla Darkage Software di Paolo "Modem" D'Urso, che oltre ad aver mostrato per due giorni di fila il suo nuovo software multimediale, Extreme (leggetevi il Talent Scout per maggiori informazioni), mi ha letteralmente fulminato con il primo gioco stile Mario64 per Amiga:

La leggendaria 126 di AmyCar Racing, controllata al 100% (tranne per il pilota automatico) da un Amiga.



La Pixel64 e l'AteoBus facevano bella mostra allo stand della WG Computer. Uffa! Voglio anch'io una scheda video!

Modem, quello con gli occhiali, mentre risponde per l'ennesima volta al terribile quesito "ma a cosa serve?", riferito a Extreme.

Tales of destiny della Darkage Software è stata senza dubbio una delle sorprese più gradite di tutta la fiera.

COSA VI SIETE PERSI:

- Petro Tispezzo (ehm, Tyschtschenko) che autografava i poster di Amiga International e regalava (credo) i tappetini per il mouse "boing", massima espressione del duro lavoro di Amiga Inc. da un anno a questa parte.
- Il leggendario baracchino del "Re della Porchetta" davanti alla fiera, il quale più che clienti attirava una quantità industriale di api. Disgustorama!
- La pioggia che ci ha perseguitati come nel più classico dei film di Fantozzi, sempre e comunque quando eravamo senza ombrello.
- Maxime e TMB, i due redattori più belli e simpatici dell'universo (a questa non ci crede nessuno, però non si sa mai...).
- Gli insulti che si è preso Flag per avermi paccato giusto una settimana prima del Pianeta Amiga.
- La semi-astemia forzata da un altro pacco, quello del Conte, comunque già perdonato (specialmente quando arriverà il vino promesso).
- L'Amiga Group Italia (AGI), che ha distribuito una fanzine piena di articoli interessanti e ben redatti.

Il bamboccio con le cuffie è nientemeno che il grade FBY, l'omino dei moduli più famoso d'Italia.

Tales of Destiny. Benché ancora in fase embrionale, il titolo in questione mostrava già un engine portentoso in grado di muovere 2000 poligoni su schermo, di cui mi auguro venga prodotta anche una versione PPC (del resto dubito che un prodotto del genere possa girare senza problemi anche su 040).
Delusione invece per i ragazzi della LowLevel software, che avrebbero dovuto presentare il loro discusso picchiaduro, Combat Remix. La curiosità era molta, soprattutto dopo aver visto le foto apparse su diversi siti Internet, ma purtroppo il team non si è fatto vedere in fiera, alimentando la sensazione di "molto fumo e poco arrosto" che circola intorno a questa produzione.
Comunque girovagando come una trottola per il palaesposizioni, ho potuto scambiare quattro chiacchiere con alcuni noti personaggi del panorama amighista, fra cui Giorgio "Yure" Signori, collaboratore dell'ultima testata "only-amiga" in Italia, la celebre Enigma. Durante l'amichevole discussione sono emersi alcuni particolari riguardanti il trittico Amiga Inc., Phase 5 e Haage&Patner non esageratamente positivi, anche se l'annuncio ufficiale del nuovo sistema operativo 3.5 ha in parte rivalutato l'immagine della società capitanata da Jeff Schindle.
Nel tardo pomeriggio di sabato si è inoltre tenuta una conferenza stampa che ha visto la partecipazione di tutta la redazione di Enigma oltre che a tre esponenti della "fu" Amiga Magazine, ovvero Romano Tenca, Sergio Ruocco e il leggendario Paolo Canali.
Quest'ultimo in particolare ha indicato quali potrebbero essere i produttori più probabili del misterioso superchip destinato agli Amiga della prossima generazione. Gli altri interventi sono risultati tutti piuttosto interessanti, anche se francamente ho trovato più di una volta fuori luogo le affermazione del signor Iurillo, che non ha mancato di fare sarcasmo gratuito alle spalle della ex-concorrenza.
Evidentemente c'è ancora chi si diverte con poco...

TMB, Mr. Haage e Maxime in una foto ricordo. TMB ce l'ha ancora con Haage perché non gli funziona il WarpOS...

I fortunati possessori di scheda video potranno gustarsi Eat The Whistle addirittura su una finestra del WB!

Passando ad altro non posso fare a meno di citare il mitico stand di AmyCar Racing, che esponeva con somma fierezza una Fiat 126 completamente controllata da un Amiga. Ovviamente anche la carrozzeria era in stile, vista la verniciatura a scacchi bianco/rossi, una colorazione che deve aver ispirato anche il buon Petro Tyschtschenko, dato che alla cena del sabato se n'è uscito con una delle sue solite sparate: pare infatti che dopo una generosa quantità di birra abbia incominciato a delirare su una possibile sponsorizzazione della Ferrari... Stendiamo un velo pietoso.
Poco righe più sopra ho accennato ad Haage&Patner, che naturalmente esponevano i loro ultimi prodotti, fra cui figurava il nuovissimo Amiga Writer, un word processor sullo stile WordWorth, fornito di alcune feature piuttosto interessanti, fra cui il supporto PowerPC e la presenza di plug-in, che presto permetteranno di importare ed esportare anche i formato Word. Non mancavano inoltre le ultime versioni del programma di fotoritocco ArtEffect (comprese le varie espansioni) e del compilatore StormC, sia per PPC che per 68k.
Ma H&P non erano gli unici espositori stranieri, visto che presso lo stand della WG Computer (un saluto particolare a Enrico Senesi, che è riuscito a procurarmi una tastiera di ricambio per l'A1200 in tempi record) facevano la loro bella presenza tutte le "creature" della Ateo Computer. Questi francesi presentavano finalmente dal vivo i loro tower e soprattutto il tanto discusso bus proprietario, su cui attuamente è possibile installare una scheda video dalle buone prestazioni: la Pixel 64. Il sistema completo, fino a qualche tempo fa non troppo affidabile, sembra ora stabile e in grado di rivaleggiare in velocità con le migliori schede Zorro III. Indubbiamente si tratta della scelta migliore per i possessori di A1200, almeno fino a quando non si renderà disponibile la BlizzardVision di Phase 5 (che comunque richiederà per forza di cose la presenza di una BlizzardPPC per poter funzionare).
Indubbiamente però la dimostrazione più impressionante è stata quella di Tornado 3D, il più famoso modellatore/raytracer degli ultimi tempi, l'unico in grado di sfruttare il PPC a dovere nei calcoli di rendering. Figuratevi che mentre il PowerPC macinava fotogrammi su fotogrammi, veniva fatto girare in background l'emulatore Mac ShapeShifter (o Fusion, comunque fa poca differenza), con tanto di dimostrativo multimediale sulla Ferrari in azione. Un ottimo esempio di come si possa sfruttare adeguatamente la presenza del doppio processore sulle schede PowerUp.
Ancor più dell'anno scorso il Pianeta Amiga si è rivelato un importantissimo appuntamento per gli utenti di questo sistema, tanto che gli organizzatori si stanno già impegnando per realizzare l'edizione '99, che a quanto pare vedrà la luce già la prossima primavera. A questo proposito la Jasa vi invita a spedire le vostre preferenze in quanto a date (l'indirizzo email è Jasa@pn.itnet.it): il periodo più votato sarà infatti quello designato per lo svolgimento della fiera (comunque compreso fra aprile e giugno).
Infine vorrei ringraziare l'AGI per avermi permesso di utilizzare alcune delle foto che compaiono in questo articolo. Siete grandi ragazzi, continuate così!

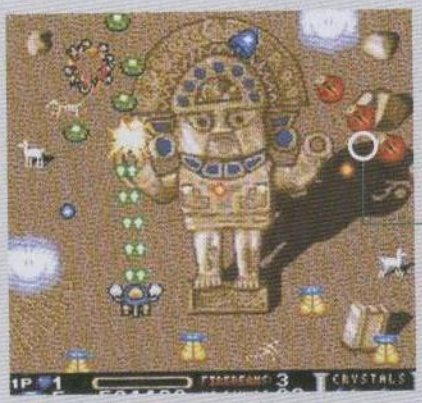
Mirko "TMB" Marangon

END

GUNBEE F99

Per parecchi anni Valstyx è stato un pianeta calmo e pacifico: i cinque cristalli magici posseduti dalla graziosa principessa Akiko garantivano il potere e la stabilità del pianeta stesso. Ma un giorno le forze del male, comandate da Lord Khenmir, invasero inaspettatamente Valstyx e colsero di sorpresa anche le guardie del palazzo reale, riuscendo a impossessarsi delle cinque pietre preziose e a rapire la principessa Akiko. Nel gioco vestiremo i panni di Kiara McGuire e guideremo una specie di ape chiamata Gunbee F99, meraviglia della tecnologia di Valstyx progettato nientemeno che dagli ingegneri reali, attraverso cinque non troppo frenetici livelli governati dai grossi guardiani di Lord Khenmir, alla ricerca di Lady Akiko e dei quattro cristalli magici. Installati i due dischetti di gioco su hard disk (l'installazione è obbligatoria) e caricato il file principale, la prima cosa che ci troveremo davanti è una simpaticissima introduzione animata fumettosa in stile manga che ci narrerà il prologo e che sarà accompagnata da una noiosa musichetta in stile C64. Successivamente ci troveremo davanti al menu delle opzioni, nel quale sarà possibile scegliere il tipo di gioco (Story Mode oppure Honey Mode), attivare/disattivare il sonoro, mostrare nuovamente la presentazione oppure selezionare il livello da cui iniziare. Fondamentalmente Gunbee F99 è uno sparatutto a scorrimento verticale ed è il seguito (ovvero la versione commerciale) del vecchio e pluridecorato AmiBee, a sua volta clone del popolare Twin-bee per SNES (mi sembrava più del PC-Engine NdTMB), di cui riprende il feeling e lo stile fumettoso della grafica. In pratica la differenza principale tra Story Mode e Honey Mode è la maggiore difficoltà del primo rispetto al secondo (minore numero di vite, maggiore aggressività e potenza di fuoco dei nemici, ecc.), dunque conviene fare prima un paio di partite "mielose" per allenarsi. Per il resto è consigliabile un joystick a due bottoni (il primo per sparare normalmente ed il secondo per le bombe), anche se il secondo fire è facilmente sostituibile dalla tastiera, mentre i diversi tipi di fuoco sono tutti "upgradabili" mediante power-up. Molto originali e importanti sono le campane (a seconda del colore danno punti o power-up), l'ambulanza volante e le nuvole (a seconda dell'umore e della forma possono portare ulteriori bonus, ma possono anche essere pericolose nascondendo il fuoco nemico). All'inizio la velocità del nostro mezzo di trasporto è molto limitata, ma raccogliendo subito le campane verdi e blu è possibile migliorare la giocabilità. Gunbee F99 è opera dei Twin Eagles Group ed è il primo videogioco commerciale prodotto in Perù (eccezion fatta per alcuni vecchi titoli per C64, peraltro programmati dallo stesso gruppo), può essere giocato in pal o ntsc (meglio), è localizzato in 3 lingue (inglese, tedesco e spagnolo) e funziona su tutti gli Amiga AGA con 2 mega di memoria grafica. Sono consigliati 4 mega di fast.

Quella cosa rossa che il nostro Gunbee ha appena "vomitato" è un Firebeam: è tanto grande quanto lunga è la pressione del fire...



Una fase abbastanza concitata di gioco in cui è possibile notare la fumettosità della grafica.

TOTALE 90

MAXIME

SIMON THE SORCERER CD

Quando mi parlarono di una nuova versione cd di Simon The Sorcerer non stavo nella pelle: mi ero divertito tantissimo con l'originale su floppy e non vedevo l'ora di controllare quali incredibili miglioramenti fossero stati apportati. Quando però mi è arrivata la vecchissima versione CD32 pubblicata già nel 1994 dalla Adventure Soft, mi sono cadute le braccia a terra. In effetti si tratta di un vecchio titolo ora riproposto dalla Epic Marketing a prezzo budget: le caratteristiche di questa divertentissima avventura grafica in stile Monkey Island sono le stesse di sempre, eccezion fatta per la presenza delle voci digitalizzate di ogni personaggio del gioco. Carino, direte voi. Ma se non conoscete perfettamente l'inglese (unica lingua in cui è disponibile il gioco), mi sa che non riuscirete a risolvere nemmeno un enigma, tanto più che non ci sono nemmeno i sottotitoli alla pagina 777 di Televideo. Il manuale presente nella confezione è lo stesso della versione PC (tant'è che ci consiglia di utilizzare almeno un 386 con un mega di ram e una VGA), mentre il funzionamento del gioco dipende esclusivamente dalla vostra abilità nel capire come si faccia a far girare su Amiga 1200 un gioco studiato per CD32 (fate il boot senza startup, montate il cd-rom ed eseguite il file cdo:sys/startup-sequence). Come dite? Volete sapere qualcosa sul gioco? Ma andatevi a rileggere la vecchia recensione, che è meglio!

Oh, no: ho come la sensazione di aver premuto il tasto sbagliato dell'ascensore...

Mi scusi: sto cercando il mio amico Hulk: l'avete mica visto passare di qui?

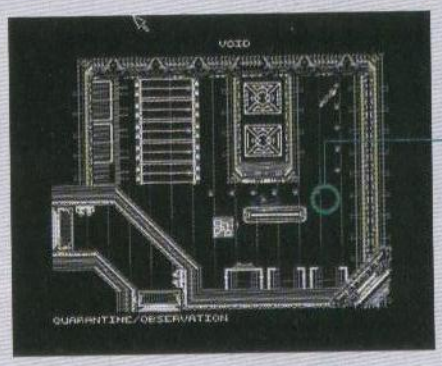
TOTALE 78

MAXIME

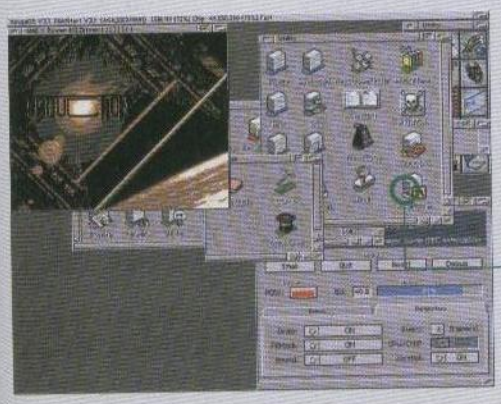
END

ABDUCTION

Sicuramente vi chiederete: ma non c'era niente di meglio da recensire questo mese? In effetti no, visto che tutti si preparano per il periodo natalizio e quindi il mese di novembre è storicamente dedicato ai giochi un po' più sfigati (ma già il mese prossimo potremmo avere il problema opposto, quello dello spazio mancante: Olofight, Eat The Whistle, Napalm e Wasted Dreams sono stati già completati, e altri sono in dirittura arrivo). Ma parliamo di questo Abduction, un'avventura "punta e clicca" vista dall'alto programmata da un gruppo di ragazzi chiamati Psyche. L'inquinamento sta portando la Terra ad autodistruggersi, così i capi mondiali decidono di comune accordo di inviare una stazione di ricerca e sviluppo nello spazio, col fine di elaborare validi piani per riportare l'inquinamento a un livello accettabile.
Improvvisamente si fa viva una razza aliena che offre i propri mezzi e le proprie conoscenze in cambio di piante ed animali da analizzare. La parte "scomoda" dell'accordo è che tra gli animali ci sono anche alcuni uomini. Per risolvere il problema gli alieni vengono autorizzati a rapire gli uomini, analizzarli, per poi riportarli sulla terra senza che si siano accorti di niente. Ovviamente non tutto va per il verso giusto, perché in realtà gli alieni iniziano a rapire sempre più uomini per modificare il loro DNA e per usarli al fine di impossessarsi della Terra. Ed è così che viene deciso di inviare Travis Connor, capo della ricerca e dello sviluppo, nonché l'uomo dal q.i. più alto della Terra. Per evitare un suo rifiuto, Connor viene mandato in missione e infiltrato tra gli alieni a sua insaputa, sotto forma di rapito. Abduction è una avventura vista dall'alto (un po' sullo stile di Alien Breed) la cui azione è lenta e noiosa, senza imprevisti e colpi di scena e senza nient'altro da fare a parte esplorare gli ambienti e interagire con gli oggetti e gli altri personaggi. La musica è inesistente (ci sono tre moduli musicali sul primo disco che però non sono stati inclusi nel gioco per problemi di memoria), a parte un rumore di sottofondo che in teoria dovrebbe trasmettere l'atmosfera cupa di cui Abduction è denso; la grafica è brutta e con pochissimi colori; la giocabilità e la longevità sono irrimediabilmente troncate da un'azione noiosa. Ogni tanto ci capiterà di incontrare dei teletrasportatori o di assistere a piccole animazioni (come quando si apre la porta con la carta magnetica), ma davvero non si capisce come abbiano fatto gli Psyche a mettere il gioco su ben 3 floppy (forse hanno avuto lezioni di programmazione da qualche coder PC). Abduction funzia su qualsiasi Amiga con almeno 2 mega di memoria grafica.



No, non è una foto venuta male, è proprio il gioco che fa acqua da tutte le parti



Incredibile ma vero, Abduction gira anche sotto UAE. L'Amiga che emula un Amiga!

TOTALE 52

MAXIME

FOREST DUMB FOREVER

La ripresa del mercato Amiga è testimoniabile anche dal fatto che si continuano a investire soldi per produrre persino delle ciofeche clamorose come questo Forest Dumb Forever, banalissimo platform già rilasciato nel mercato polacco alcuni anni fa dagli autori L.K. Avalon e la cui unica differenza in questa nuova versione ha la traduzione in inglese delle scritte. Iniziamo subito col dire che per giocare questo capolavoro ho dovuto disabilitare completamente la mia Blizzard PPC (con l'apposito tasto "2"), forse a causa di qualche incompatibilità col processore 68040, segno che gli autori hanno perso davvero tanto tempo nel betatesting. Finalmente caricato il gioco, la prima cosa che appare sullo schermo è una schermata la cui grafica orribile è degna del peggiore titolo freeware scaricato dieci anni fa da Aminet, il tutto accompagnato da un musichetta semplicissima che di fatto è uno dei rari effetti sonori del gioco. Le opzioni permettono di iniziare a giocare, di inserire la password dell'ultimo livello completato o di quittare (la terza che hai detto... NdQuelo). Il gioco vero e proprio, benché munito di grafica sicuramente migliore di quella dei titoli, è privo di musica (c'è solo qualche effetto sonoro) e ci fa vestire i panni di uno sfigatissimo personaggio il cui unico scopo è quello di raccogliere tutti i fruttini, i diamanti e i soldi (per la verità ben disegnati, almeno quelli), facendo fuori di tanto in tanto i nemici presenti (l'unico modo è saltandoci addosso dall'alto) per poter arrivare alla fine dei sei livelli e quindi finalmente uscire dalla foresta nella quale si è perso. Non mancano le piattaforme a scomparsa, le malefiche punte di ferro nascoste sul terreno e sulle pareti verticali e le aree nascoste, come non mancano alcuni nemici (insetti e animali, volanti e non, dagli svariati colori e delle più varie razze e grandezze) simpatici e bene animati: ciò che invece non mi è affatto piaciuto è il personaggio principale con i suoi due frame scarsi di animazione e con i suoi salti e movimenti in netta opposizione con tutti i principi della fisica. I sei livelli sono piuttosto ampi, ma facilissimi da completare anche grazie al fatto che i nemici non sono per nulla aggressivi e comunque privi di una benché minima forma di intelligenza artificiale: in pratica è sufficiente evitarli. Inoltre c'è da dire che avremo a disposizione 1000 secondi di tempo e ben 10 vite a loro volta suddivise in 3 livelli di energia (in parole povere si può schiattare 30 volte prima del game over). Forest Dumb Forever è distribuito su due floppy facilmente installabili su hard disk (ma funzia anche direttamente dai dischetti) e "dovrebbe" girare su qualsiasi Amiga munito di almeno un mega memoria grafica. Prezzo "popolare": 29.95 marchi tedeschi (meno di 30 carte).

L'animazione delle monete sembra essere stata "rippata" dal mitico Ruff'n'Tumble, mentre vi posso assicurare che quell'insetto lì sopra è immobile (e non solo in questa fotografia).

Ed ecco a voi, l'uscita del livello: da notare i due docili animali a quattro zampe messi a difesa di un così importante obiettivo.

TOTALE 42

MAXIME

END

Riprendere il Talent Scout dopo una lunga pausa mi lascia sempre con una strana sensazione, come quando ti finisce la mano nel tritarifiuti. Comunque sarà l'autunno, sarà che oggi assaggiando uno yogurt alla pesca mi son detto "sa di vodka", sarà quel che sarà, ma è la dodicesima volta che provo a scrivere qualcosa di sensato, senza riuscirci. Meglio se vi lascio alla rubrica, va...

GFX3D.LIBRARY di Budelacci Gabriele (AMIGA)

È cosa nota che già da diversi anni esistano su Amiga delle librerie grafiche 2D molto efficienti, nate con lo scopo di rendere la vita più facile ai programmatori, un po' come accade con le DirectX su PC. Del resto con la selva di schede video presenti sul nostro sistema, la presenza di uno standard è molto importante, poiché permette ai coder di lavorare in tutta tranquillità, senza preoccuparsi di sviluppare diverse versioni del proprio prodotto per ogni scheda grafica esistente. Questi standard sono noti come CyberGraphiX e Picasso 96, quest'ultimo usato persino sull'emulatore Amiga UAE con ottimi risultati. Esiste poi l'RTGMaster, nato con il nobile scopo di fare da "collante" fra CGX, Picasso e AGA, consegnando inoltre allo sviluppatore delle funzioni 2D standard da utilizzare a proprio piacimento. Purtroppo, nonostante l'ottima idea di base, l'RTGMaster pecca sotto diversi aspetti, specialmente come velocità e ottimizzazione (se avete provato il demo di Napalm su una CPU sotto lo 060, sapete a cosa mi riferisco), particolari che pesano come macigni nel caso non disponiate di una scheda video veloce.
Comunque quello che adesso manca davvero su Amiga è uno standard 3D completo, veloce e affidabile, per questo Gabriele si è messo al lavoro sulla GFX3D.library. Attualmente questa libreria è sviluppata su 68020, quindi soffre di alcune limitazioni legate a questo vetusto processore, ciò nonostante la versione presa in esame (2.0) si è comportata discretamente anche su 060, nonostante l'uso smodato di alcune funzioni che la CPU in questione deve emulare (le infami MUL/DIV.64). Fra le caratteristiche peculiari di questo programma troviamo l'uso dei 256 colori, la massima libertà nei movimenti delle telecamere virtuali, flat shading, deep cueing e dimensioni dello schermo variabili da 32x1 a 320x200. L'autore sta già lavorando duramente alla prossima release, che consentirà di utilizzare fino a 4096 colori su schermo, oggetti composti, gouraud shading ed effetti speciali come motion blur e fade. Non è da escludersi una versione PPC, visto che il codice è stato scritto con in mente la portabilità.
Per adesso non posso che incoraggiare un autore tanto promettente come Gabriele, che sinceramente merita tutto l'incoraggiamento di questo mondo per aver iniziato un progetto così ambizioso e interessante.
PS: ho provato più volte a risponderti via e-mail, ma la posta mi è sempre stata rispedita indietro da Lycos... Sinceramente ti consiglierei di passare a qualcosa di un po' più affidabile.

EPILOGO

Prima di chiudere vorrei puntualizzare una cosa per quanto riguarda gli annunci: questi sono sempre ben accetti, ma vi preghiamo in futuro di segnalare chiaramente se volete che venga inserito il vostro numero di telefono. Dato che alla fine si tratta di dati riservati, sarebbe meglio se specificaste chiaramente questo particolare, prima di scatenare inutili resse con avvocati e psicologi, come va di moda adesso. Alla prossima, nella speranza che come al solito lo SMAU ci porti un sacco di materiale nuovo di cui parlare.
Mirko "placebo" Marangon e Paolo "Linux" Besser

TAM by TAM TEAM (AMIGA)

"E questo cos'è?" Mi sono domandato con un'espressione fra l'austero e il ributtante. Poi ricordi lontani sono affiorati nella mia mente distorta e pian piano hanno preso forma... Tam, Total Amiga Magazine, la risposta italiana al defunto Amiga Report (bello sforzo), ora ricordo! Probabilmente questo dischetto sarà rimasto intrappolato in qualche zona di stasi della mia cameretta, visto che la busta riportava un timbro postale di almeno due eoni fa e gli articoli contenuti nel magazine in questione risultavano quanto mai antichi. Colpa mia comunque, lo ammetto. Però geniale la sezione delle barzellette: "Sapete cos'è quella cosa che fa: PLOC, PLOC, PLOC...OLEEEEE OOOOOO ALEEE OOOO? Un rubinetto che prima perdeva, poi ha pareggiato!" AHAHAHAHA!!! Bellissima! Siete proprio tutti matti!

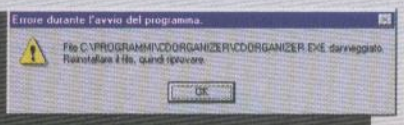
NATALE IN CASA JONES by Rolling Pixels (Windows)

Uhm, è la prima volta che mi arriva un CD Multimediale da valutare. L'idea è certamente originale: questi ragazzi hanno voluto incidere per sempre un ricordo tangibile di una rappresentazione teatrale cui hanno partecipato, e il tentativo mi sembra davvero lodevole: era ora che qualcuno non si limitasse alla solita banale scontata videocassetta! Il CD-ROM è fatto piuttosto bene, è pieno di idee interessanti e, soprattutto, i malfunzionamenti temo siano dovuti alla mia Awe 64 Gold che, purtroppo, sembra aver deciso di salutarmi proprio oggi... vabbè, è ancora in garanzia... Di conseguenza non ho potuto apprezzare il CD "tutto insieme", ma, per esempio, per ascoltare le tracce audio ho dovuto estrarre il gold dal CD e infilarlo nello stereo... non parliamo poi dei MIDI, quelli purtroppo non ho avuto alcun modo di sentirli (sigh). Beh ragazzi, che dire se non 'ben fatto', pretendere di più dai vostri mezzi limitati sarebbe profondamente sbagliato. Soltanto, cercate di mettere la possibilità di skippare la presentazione: dopo due volte che la si è vista onestamente stufa, e l'ascoltatore/utente di solito preferirebbe accedere direttamente al menu principale. Nulla da dire sui brani: non conoscendone il contesto, non posso giudicare. Occhio però alla continuità di certi passaggi: a volte i cambiamenti d'aria tendono a sembrare più degli schiaffoni alle orecchie, che non una dimostrazione della bravura dei musicisti. Mi sono piaciuti moltissimo i cori, davvero fatti bene, però se potete cercate la prossima volta di calibrare meglio i livelli degli strumenti durante le registrazioni: non è bello sentire le chitarre andare e venire. Anche certi suoni delle tastiere tendono a distorcersi: ok, può darsi che sia dovuto solo ai mezzi a disposizione per registrare, ma a volte qualche accorgimento in più può dare risultati ampiamente migliori. Continuate così!

AAA CERCASI

Cerco in tutta Italia utenti, sviluppatori e programmatori Amiga per fondare un attivo gruppo su modello di quelli tedeschi (tipo APC&TCP). Se siete interessati potete scrivere presso: Vezzoni Alvaro, Via Sulmona 23, 20139, Milano.
- Gruppo italiano PC cerca artisti 3D, 2D, musicisti, coder che sappiano programmare in C/C++, con esperianza in intelligenza artificiale e motori grafici di un certo livello. Se vi sentite di partecipare, inviate il materiale presso Russomanno Alessio, via Piani Merola 10, 83040, Caposele (AV). Astenersi mocciosi petulanti e scoccianti.

L'ANGOLO DELLO SFIGATO



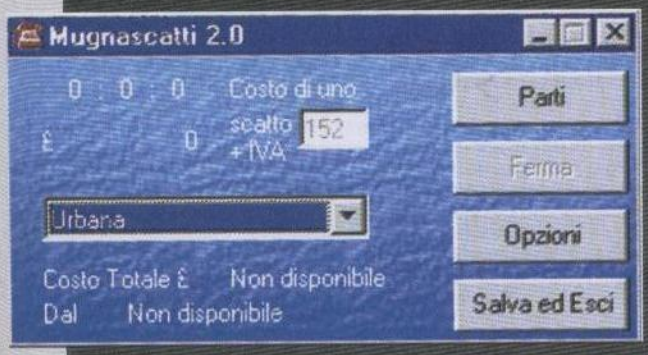
Esiste una legge non scritta, basata su esperienze puramente empiriche, che dimostra in maniera inconfutabile quanto, su dieci floppy disk, ce ne siano sempre almeno due danneggiati. Ora, caro Diego Spagnoli, il tuo "Compact Disk Organizer" di dischetti ne occupava cinque. Quindi, facendo un rapido calcolo, per quale arcano motivo sarai mai finito in questo tristo angolino? Un vero peccato, perché il tuo programma mi sembrava degno di nota e, in ogni caso, un'utility del genere fatta bene mi sarebbe servita... Ne approfitto dunque per dare un simpatico consiglio a tutti coloro che avessero tre o più dischetti da spedire a questa rubrica: a meno che non usiate floppy 'di seconda mano', tre dischetti vi costerebbero né più né meno come un CD-R. Ora, almeno un amico dotato di masterizzatore ce l'avrete tutti, giusto? Quindi, chi di voi dispone di questa non più inusuale commodity, meglio farebbe a spedire alla nostra attenzione un bel CD. Costa 3500 lire, ed è certamente più affidabile in fatto di qualità della conservazione dei dati. Tornando a Diego, il floppy 'marcio' era il secondo, se puoi rispediscimelo che magari il mese prossimo saremo più fortunati. Altrimenti, se qualcuno ha il masterizzatore... manda di nuovo tutto quanto! Veloce veloce per Mirko Ruberto: quante volte abbiamo ripetuto che il materiale spedito in redazione va assegnato alle persone giuste? Sulla tua busta non era indicata nemmeno la rubrica, quindi fai un po' tu. Se il redattore che si occupa del Talent Art fosse milanese come tutti (o quasi), non sarebbe di certo un problema passargli i tuoi tre dischetti, ma dato che sta a 600 km da qui... Ritenta, sarai più fortunato: magari stavolta manda tutto a Manuele De Lisio, o per lo meno ricordati di scrivere "Talent Art" sulle (ben due) buste. Anche per te vale il discorso fatto in precedenza sui CD-R: Manuele De Lisio, via dei Buonvisi 85, 00148 - Roma

L'ANGOLO DEI MAGNIFICI DARKAGE (ONLY AMIGA)

Paolo D'Urso, più che un coder, un mito, ma che dico un mito, un elite! Questo simpatico scener ha ormai al suo attivo una marea di produzioni, comprendenti demo, intro e magazine d'ogni tipo e forma (così dicono). Non contento però di aver portato a casa vittorie e piazzamenti eccellenti in un incalcolabile numero di compo, si è messo a programmare anche un gran bel prodotto, rilasciato giusto in tempo per il Pianeta Amiga 98: Extreme. Trattasi di un tool multimediale (come direbbero i soliti ganassa pciisti), in grado di generare con pochi click di mouse degli effetti talmente incredibili, da lasciare a bocca aperta anche i detrattori più infamoni. Volete un tunnel vorticoso? Un effetto pioggia degno di tale nome? Un rotzoom da panico? Niente di più facile. Il tutto naturalmente in multitasking, in realtime e con una moltitudine di parametri con i quali giocare e pasticciare a vostro piacimento. Qualcuno l'ha già utilizzato per farci uno spot pubblicitario, quindi potete credermi quando vi dico che è davvero qualcosa di notevolissimo.
Chiaramente il codice è estremamente ottimizzato, con ottimi risultati sia su 030 che su 060. Inoltre Paolo ha già attivato una mailing-list dedicata agli utilizzatori di Extreme (che è a tutti gli effetti un programma commerciale, dall'esageratissimo costo di 10.000 lire!!!) e sta già lavorando alle future versioni, compresa una release "only PPC" per Natale.
Extreme comunque non ha di certo rallentato il flusso di release da parte dei Darkage, che sono sempre rimasti attivissimi sulla scena: fra le loro "uscite" più importanti troviamo la vincitrice dell'ultimo TIG, Neo, di cui abbiamo parlato proprio su queste pagine nell'ottimo report scritto da Maxime lo scorso mese. Vale la pena comunque spenderci due parole, visto che si tratta di una produzione d'indubbia fattura: benché non troppo innovativa, Neo si fa notare per tutta una serie di effetti di pregievole fattura (che come al solito in foto non rendono per niente), per un'ottima colonna sonora e specialmente per le splendide immagini disegnate da Orome, a cui vanno i miei personalissimi complimenti. La pecca più grave forse è da ricercarsi nella lunghezza di questo produzione, un po' troppo breve per gli standard odierni.
In ultimo vi segnalo anche l'uscita di Scenetime 12, che rappresenta per certi versi l'inizio di una nuova era per il diskmag dei Darkage, che cambia nome (prima era Showtime) e si presenta più aggressivo nei contenuti. Spero comunque in futuro di vedere qualcosa più os-friendly, sullo stile inaugurato dai Degeneration con il loro Planet.

MUGNASCATTI by Marco Oltolina (Windows)

Ma cosa vedo! Un abbiatense che mi scrive, un... vicino di casa!!! Vabbè, digressioni geografiche a parte (Vigevano e Abbiategrasso sono decisamente vicine), il simpatico Mugnascatti (ma da dove diavolo l'hai tirato fuori quel nome? Anche le mie conoscenze del dialetto locale vacillano in questo caso...) è uno di quegli utilissimi programmi che servono a conteggiare gli scatti durante le connessioni, a ricordarci quanto sia costoso avere a che fare con TUT e interurbane. Ad essere sinceri, non è che mi abbia impressionato più di tanto, forse perché in fondo sarà il decimo programma di questo tipo che passa attraverso le mie mani, forse anche perché la versione shareware offre davvero pochino rispetto alle reali (si spera) capacità del programma. Inoltre, la limitazione a lit 760 lire di certo non incoraggia la valutazione di Mugnascatti, ma, cosa vogliamo farci, nessuno è perfetto. Utile e carino, vale il costo della registrazione (solo 10 millini...).



END

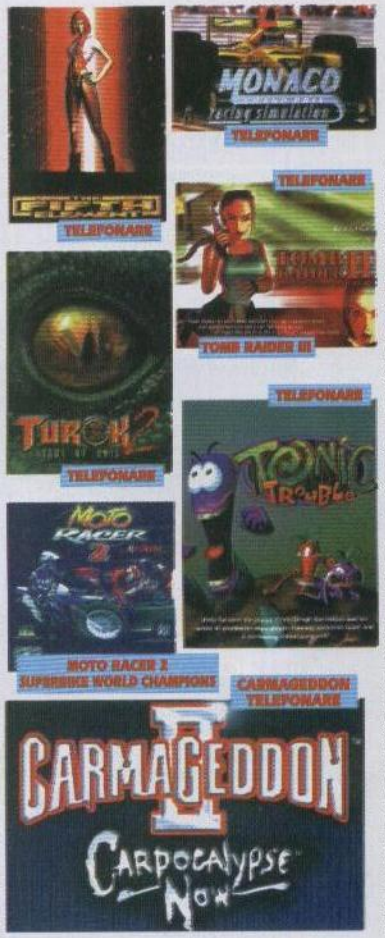
PUNTO VENDITA
C.so Roma, 48, Moncalieri
TORINO

Per informazioni e vendita per corrispondenza
✓puoi telefonare al 011/606.89.19
✓puoi faxare al 011/606.89.85
✓E-MAIL: ADELG@TIN.IT

Collezioni regalo e giochi in offerta a prezzi da URLO
VENDITA DI HARDWARE
Offerte straordinarie su PC assemblati

CD-ROM GAMES

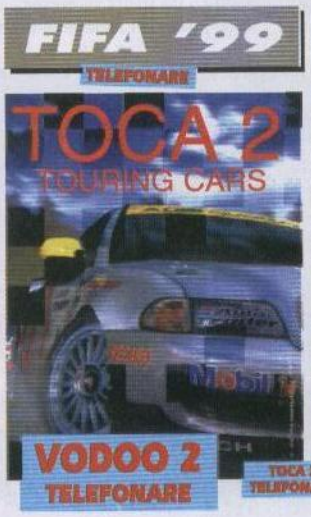
ARMORED FIST 2	TELEFONARE
BLADE RUNNER ITA	L. 109.000
BLOOD 2	TELEFONARE
CALCIO MANAGER '98	L. 59.000
CARMAGEDDON 2	TELEFONARE
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	TELEFONARE
DARK COLONY	L. 75.000
DARK PROJECT	TELEFONARE
DEADLOCK: SHIRINE WARS	TELEFONARE
DIEBY THE SWORD	L. 89.000
DOWN IN THE DUMPS	TELEFONARE
EMERGENCY	TELEFONARE
F1 RACING SIMULATION '98	TELEFONARE
FALLOUT 2	TELEFONARE
FIFA '98	L. 53.000
FIGHTING FORCE	TELEFONARE
FORSAKEN	L. 95.000
GRAN PRIX LEGEND	TELEFONARE
GRAN TOURING	TELEFONARE
GRIM FANDANGO	TELEFONARE
HALF LIFE	TELEFONARE
HEART OFF DARKNESS	TELEFONARE
HEXEN 2	L. 49.000
HOME WORLD	TELEFONARE
IF 22 RAPTOR	L. 89.000
INCOMING	PRENOTAZIONE
INDUSTRY GIANT	TELEFONARE
LORDS OF T. REAL M2	L. 89.900
MECH COMMANDER	TELEFONARE
MONACO G. P. RACING SIMULATION	TELEFONARE
MOTO RACER	L. 59.000
MOTO RACER 2	TELEFONARE
NBA LIVE 98	OFFERTISSIMA
ODT	TELEFONARE
OMNIA '98	L. 189.000
OMNIA ATLANTE	L. 89.000
OUT CAST	TELEFONARE
REBELLION STARWARS	L. 89.000
RESIDENT EVIL	L. 85.000
ROLAND GARROS	OFFERTISSIMA
SCARS	TELEFONARE
SEGARALLY	L. 85.000
SENSIBLE WORLD SOCCER 2000	TELEFONARE
SHADOW OF EMPIRE	L. 89.000
SIM CITY	L. 49.900
SIM COPTER	TELEFONARE
SIN	TELEFONARE
STAR KRAFT	TELEFONARE
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONS	TELEFONARE
SUPER PUZZLE FIGH. 2	L. 49.000
THE FIFHT ELEMENT	TELEFONARE
TOMB RAIDER	L. 39.900
TOMB RAIDER 2	L. 89.000
TOMB RAIDER III	TELEFONARE
TONIC TROUBLE	TELEFONARE
TURING RACING CAR	TELEFONARE
TUROK 2	TELEFONARE
UEFA MANAGER '99	TELEFONARE
UNHOLY WAR	TELEFONARE
UNREAL	DISPONIBILE
VIRTUA POOL 2	L. 89.000
WARCRAFT 2 ITA	L. 39.900
WORLD FOOTBALL MANAGER	TELEFONARE
WORLD LEAGUE SOCCER '99	TELEFONARE
X-COM 3 APOCALYPSE	TELEFONARE
X-COM ALLIANCE	TELEFONARE



N.B. I prezzi possono variare senza preavviso Puoi ordinare tutti i giorni al 011/606.89.19

OFFERTE DEL MESE

ACTUA SOCCER	L. 19.000
BRIAN DREAD 13	L. 39.000
BURIED IN TIME	L. 59.000
CONQUEST EARTH	L. 69.000
CONSTRUCTOR	L. 69.000
DAYTONA USA DE LUXE	L. 79.000
DESCENT 2 ITA	L. 49.000
ECSTATICA 2	L. 79.000
FADE TO BLACK	L. 39.000
FIFA MANAGER	L. 85.000
FIFA '97 ITA	L. 49.000
G POLICE	L. 69.000
GT RACING	L. 69.000
HELL	L. 49.000
MASTER OF ORION	L. 79.000
NASCAR RACING 2	L. 39.000
NAVY STRIKE	L. 49.000
OLIMPIC SOCCER	L. 29.000
JEDI KNIGHT	L. 79.000



ACCESSORI

JOYPAD ACTION PAD L. 30.000
JOYPAD GRAVIS L. 49.900
JOYSTICK A PARTIRE DA L. 20.000
JOYSTICK FEED BACK MICROSOFT

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

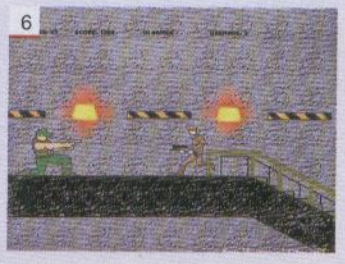
Bentornati all'ormai solito appuntamento TalentArtesco della vostra amata rivista.
Questo mese a dir la verità il materiale inviatomi è stato decisamente molto, per cui come al solito alcune immagini arrivate più tardi slitteranno al mese prossimo (sempre che IO decida di pubblicarle sia beninteso...)(come sei buono! NdTMB).
Prima di iniziare a parlare di ciò che di bello e di brutto mi è arrivato all'ormai arcifamoso indirizzo, vorrei rispondere a un quesito che mi è stato posto da molti di voi, specialmente quelli che sono ancora agli inizi e non sanno con quale software grafico sia più adatto incominciare. Allora, in realtà non c'è un programma "adatto per iniziare" visto che bene o male tutto il software in sé è "professionale" (no no, un momento non potete andare in giro a dire che siete professionisti solo perché appiccicate le lens flare di Photoshop sulle foto, quello non conta) per cui utilizzandolo e conoscendolo in tutte le sue parti vi

trasformate in "professionisti nell'uso di X". La cosa più logica è orientarsi su i software più diffusi, in modo tale da avere un supporto decente da parte dei produttori dello stesso e da parte delle persone che lo utilizzano: in questo senso è opportuno frequentare i newsgroup e le pagine web dedicate. A questo scopo Internet è una specie di paese della cuccagna nel momento in cui avete la possibilità di scaricarvi a casa gratuitamente (a parte la solita tariffa urbana a tempo) versioni dimostrative, moduli aggiuntivi e patch dei programmi che utilizzate. Come opinione personale io utilizzo da

diverso di tempo Lightwave 3D, che per quanto riguarda la resa dei materiali è e rimane imbattuto, almeno a livello consumer (esclusi Alias|Maya e Softimage 3D). Lightwave ha un modellatore di oggetti tra i migliori, che offre caratteristiche che non esistono neanche in alcuni software di fascia alta. Il rovescio della medaglia è costituito dal fatto che non è molto diffuso (ma la sua fama sta aumentando decisamente), almeno non quanto 3dstudio max, conosciuto più o meno da tutti; ciò ne fa un vero punto di forza dal momento che esistono veri e propri siti Internet, pieni di oggetti, plug-in, texture e modellatori, tutti dedicati al software della Kinetix. Pensate addirittura che l'ultima release del programma (la 2.5) è stata fatta in collaborazione con la Psygnosis (non credo ci sia bisogno di spiegarvi chi siano...) e questo la dice lunga su quanto sia diffuso anche nel mondo degli sviluppatori di videogame, anche perché 3dstudio max è molto comodo utilizzato come editor di livelli.
L'altro interrogativo che molti lettori di questa rubrica si pongono riguarda quale testo sia più adatto per utilizzare suddetti software, la riposta è, ahimè, molto banale: avete i programmi? Avete i manuali contenuti nelle apposite confezioni? Bene, non vi serve altro, poiché i manuali sono interamente cosparsi di tutorial (Lightwave per esempio, ha un tutorial per ogni argomento trattato) che vi "obbligheranno" a imparare la tecnica, beninteso, solo quella, visto che "saper usare un programma" è un conto, "creare qualcosa di bello o interessante utilizzandolo" è tutta un'altra storia e non sta scritta su nessun manuale. Per informazioni riguardo a questi due software di modellazione e rendering potete consultare il materiale a essi dedicato sui rispettivi siti: www.newtek.com per quanto riguarda Lightwave (date un occhiata anche ad Aura, che altri non è che la nuova release di Tvpaint) mentre su www.ktx.com trovate le informazioni dedicate a 3dstudio Max.
Chiuso il discorso software & co, passiamo a visionare e a mostrare i "lavoretti" che mi avete mandato. Iniziamo a parlare di Marco Visi di Lucca (MARVISI@geniusnet.it) che ha realizzato un'immagine renderizzata ispirandosi a un disegno di AD&D. Marco per la creazione dell'immagine ha utilizzato 3dstudio Max 1.2 per quanto riguarda la modellazione e 3dsmax 2.5 per il rendering. Il modello è stato realizzato utilizzando i plug-in Metareyes, che è un modulo per la modellazione tramite metaballs, e Hair, che genera erba, capelli e quant'altra

pelosità sulle superfici dei vostri oggetti (è veramente fantastico, se vi capita provatelo!).
L'immagine (FOTO 1) dimostra che hai speso più di qualche ora dietro al programma, visto in generale l'obiettivo prefissato: realizzare un corpo femminile, per giunta una visione così ravvicinata. Un obiettivo raggiunto però in maniera decisamente grossolana. Non ti scoraggiare, ma non posso non negare che questa donna sia esteticamente pessima (!). La prima cosa che si nota, osservando l'immagine, è il volto, che mostra un profilo decisamente sproporzionato con un naso troppo lungo e fino. Il viso poi termina con la zona della bocca troppo rastremata, piatta, il che genera una smorfia strana. Sinceramente in tutta la mia candita sapienza non ho trovato nulla che calzi alla perfezione, ma basta guardarla (sperando che il grafico non l'abbia impaginata alla dimensione di un francobollo) per rendersi conto che c'è qualcosa che non va. Per quanto riguarda il resto del corpo, le braccia sono sicuramente troppo lunghe rispetto alle gambe e le mani hanno dita decisamente corte. Le spalle e la zona del petto sono unite da una zona anatomicamente indefinibile poiché in realtà non esiste e per finire il bacino è troppo esile per una donna con un petto e delle spalle del genere (sarà sicuramente un'abile nuotatrice, altro che Lara Croft). Marco, sei in

una fascia di utenza che va sicuramente più in là di un hobbista alle prime armi, per cui ti ho fatto una critica che va considerata come un insieme di consigli e non come giudizio in sé. Per quanto riguarda il resto, l'immagine è abbastanza scura; tu stesso hai detto "se vedi i pesci a destra sei un mito"... Beh, per questa volta non sarò un mito, visto che non ne vedo neanche l'ombra. In generale si nota un certo sbilanciamento a livello di dettaglio tra ciò che è l'oggetto principale (la fanciulla) e ciò che rappresenta il contorno, cerca equilibrare di più anche questo. Mi raccomando comunque, continua così, mi aspetto delle ottime immagini in futuro.
Andiamo avanti parlando di Gianluca Panebianco (g.panebianco@pe.nettuno.it) che ha mandato un'immagine dell'amatissimo Mazinga (FOTO 2). Il programma utilizzato (non l'ha specificato, vediamo se indovino) sembra essere il 3dstudio 4. Il modello è realizzato con un discreta cura, vuoi per i colori utilizzati, vuoi per i materiali che richiamano alla mente i fantastici modellini in metallo che andavano una volta e che furoreggiano ora tra i collezionisti. Peccato che l'illuminazione sia incoerente col resto, visto che il sole viene



chiaramente da dietro e il robot, al contrario, è illuminato da davanti... alquanto strano, non ti pare? Il fondale poi è decisamente melenso. Comunque sia, nulla di grave, in generale l'immagine è buona.
Passiamo a Angelo Leone che mi ha inviato via mail un render realizzata tramite Pov Ray; (FOTO 3) ebbene sì, quest'uomo si è torturato realizzando quest'immagine senza alcun editor grafico, ma tramite il classico editor di testo delle prime versioni di POV. Ora dico, uno in una giornata ha sempre una marea di cose da fare, però dai, perché torturarsi in questo modo? Mah, non capisco e comunque sia neanche a dire che il risultato giustifichi il mezzo (anzi, il modo, in questo caso...). Che dire, tutto ciò che si vede è di un plasticoso disarmante, come del resto tutte le immagini, i paesaggi frattali e i cieli realizzati attraverso un editor di testo. Con le nuove versioni di POV si riescono a importare intere scene realizzate con altri pacchetti, in modo tale da poter sfruttare le meravigliose opportunità di resa visiva che offre il suddetto software: ad esempio l'effetto di rifrazione del tavolo in cristallo è degno d'essere menzionato, in quanto pochi altri programmi riescono a simularlo così bene. A questo proposito ricordo di aver visto immagini pazzesche con cristalli che facevano effetti di diffrazione cromatica, roba da infarto se confrontata con la piattezza dello shading di 3dstudio4 e vi consiglio di farvi un bel giretto su Internet in cerca di siti dedicati a POV, ce ne sono diversi e sono tutti pieni di esempi più o meno eclatanti delle potenzialità di questo motore di rendering. Quanto ad Angelo, gli consiglio di orientarsi verso qualche bel programma di modellazione come Rhinoceros3D che finalmente è in vendita (così non dovrò più scaricarmi l'aggiornamento "expirante" a fine mese...) a poche lire e poi importare le scene in POV.
E andiamo a parlare, una volta tanto, di una femminuccia che ci scrive per la seconda volta. Sto parlando di Valentina Romagnoli che realizzò delle immagini "sospette" di essere state scannerizzate, ma ha saputo motivare in maniera credibile i miei appunti, per cui è stata assolta. Ora torna con un'immagine realizzata per mezzo del Paint Shop Pro 3 e del Microsoft Paint (aaaargh! NdTMB). Vedendo il buon uso che ne hai fatto, prima di commentare la tua immagine, direi che dobbiamo parlare un po': insomma, mica puoi sprecarti dietro a quel disastro che è il Paint, ne tanto meno con "qualsiasi versione del Paint Shop Pro", che sarà pure shareware, costerà anche poco, ma è il peggiore senza dubbio. Ti consiglio di dare un occhiata ad Adobe Photoshop, oppure meglio ancora (vista la tipologia dei tuoi soggetti e visto il tratto) di orientarti su Fractal Design Painter che è molto amato dagli illustratori, forse per l'interfaccia "cicciottona" o forse per la capacità di simulare il tratto dei comuni tool di disegno.
Parliamo ora dell'immagine inviataci; è intitolata "Lightning" (FOTO 4) e mostra (anche qui) una fanciulla dalla lunga chioma rossa che da sfogo ai suoi poteri magici. L'anatomia della fanciulla non è proprio precisa, visto che la zona al di sotto dei fianchi è leggermente larga se confrontata con quel che c'è sopra. Tutto sommato, la tecnica è ottima: visti e considerati i limiti dei tuoi mezzi hai fatto un buon lavoro con l'ombreggiatura che risulta molto realistica soprattutto per ciò che concerne il volto, visivamente non è bellissimo, ma ad ogni modo molto realistico. Anche le posizioni delle mani e il modo con cui hai ombreggiato le dita denota una certa sensibilità. Beh, non posso che dirti di continuare su questa strada, affidandoti ai mezzi di cui sopra e cercando di affinare questa volta la parte "concettuale" del disegno, visto che la tecnica è a buon punto.
Tomaso Del Vivo torna sulle pagine del Talent Art con un'immagine parzialmente nuova, visto che si tratta di un modello da lui realizzato e da me pubblicato qualche numero fa. L'immagine (FOTO 5) mostra chiaramente i miglioramenti apportati alla moto, soprattutto nei particolari, visto che la forma è sostanzialmente la stessa (ma ora è completa di tutto), anche se, a dire il vero, certe soluzioni mi hanno fatto storcere un po' il naso. Mi riferisco al largo impiego di cromato del fascione laterale (immagino sia parte del telaio) e alla presa d'aria sul cupolino posteriore che non risulta realistica poiché fatta su una superficie già "consolidata poligonalmente": a questo proposito potresti realizzare il cupolino con il plug-in "Macroform" che ti permette di utilizzare superfici Nurbs in modo da facilitarti la creazione di feritoie mezze in posizione abbastanza scomoda. Per quanto riguarda il resto è un ottimo modello, per cui a parte certe soluzioni un po' "appariscenti" (che comunque fanno capo a un gusto personale che posso giudicare fino a un certo punto) non ci sono pecche particolarmente evidenti. Ora che hai finito con le moto, mi chiedo a cosa ti dedicherai... Nel frattempo ti invito comunque a mandare materiale.
Carlo Sitaro ha inviato alcune immagini realizzate con il Paint Shop Pro 5 (salvandole in formato psp e costringendomi a reinstallare quella zozzeria nel mio hard disk... Grrr!!!). L'unica immagine che ho apprezzato, più per il soggetto che per il resto, è stata quella intitolata "berretto verde" (FOTO 6). Mi ha ricordato i bei tempi del C64 e specialmente un gioco che molti di voi "nuovi" non ricorderanno (o di cui nemmeno sospettano l'esistenza NdTMB), ma che ai tempi mi fece divertire un sacco: "Green Beret", in cui si comandava un grumo di pixel che sparava a destra e a manca. Caro Carlo ti ringrazio per il piacevole flashback, comunque per quanto riguarda la tua immagine (puro sfogo di effettacci del psp), direi che la grafica della versione C64 la surclassa di brutto, e con questo penso di averti detto molto.

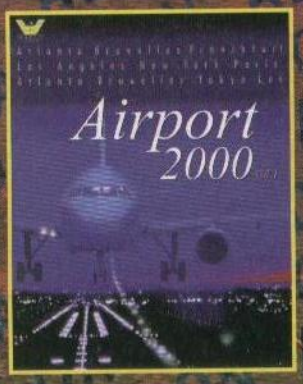
8

Le altre immagini erano una decisamente poco comprensibili, ma degne di essere pubblicate se non altro per sapere cosa ci vedono gli altri... Magari potete mandarmi delle impressioni al riguardo. Comunque la picture si chiama Blood (FOTO 7) e ritrae, uhm, non saprei proprio, vediamo se qualcuno mi da una mano... (io ci vedo una bottiglia di Bonarda, ma dev'essere colpa del mio tasso alcolico perenne NdTMB)
Molto simpatica l'immagine del personaggio di Grim Fandango (FOTO 8), peccato che di tuo ci sia ben poco. Cosa aggiungere, la prossima volta potresti mandare un gradiente fatto con Photoshop per iniziare? O forse chiedo troppo?
E con questo siamo giunti anche per questo mese al termine della rubrica: non mi rimane che rinnovarvi l'appuntamento al prossimo numero (sto iniziando ad avere maggior controllo del mondo, dovrei farcela...). Ciaox!

Manuele De Lisio

Allunga la vita alla straordinaria avventura di QUAKE II™ con

Pronto per il decollo?
Dalla Wilco un sorprendente add-on per
MS Flight Simulator® 98



È ancora tempo di combattere
con il nuovo add-on di
BATTLEZONE

Distribuiti da: 3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711 - Fax 02 48867137
www.3dplanet.it

Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
email: ubisoft@ubisoft.it - www.ubisoft.it

END

ANNO 2 N.12

NATIONAL ARCHAEOLOGY

LA PRIMA RIVISTA NAZIONALE PER I VERI AVVENTURIERI VIDEOGIOCATORI

"La vita è come uno specchio: ti sorride se la guardi sorridendo"; il buon Mario Ciampa, giocando a It Came From The Desert 2 deve aver trovato ben più di quello che andava cercando (mentre per quello che mi riguarda non ho ancora trovato la solla che mi chiedeva). Ed è con questa piccola e banale affermazione che mi dichiaro completamente uscito da un'estate che più devastante non si poteva per ritrovarmi immerso nei debiti di un errore commesso per stanchezza qualche mese addietro, taciuta cerimonia di inaugurazione (con inviti in ritardo) ai due funesti mesi a seguire. Ma, mettendo al bando ogni mestizia, ringrazio sentitamente la comprensione di qualcuno, anche perché l'emozione da penitenziario – davvero curiosa, vi garantisco - di lavorare per saldare il conto non l'avevo ancora provata. E via, ora ci rido, insieme a tutti gli altri mentecatti, che resi indolenti da queste quattro mura hanno deciso di affibbiarmi il più ovvio degli epiteti; tralascio di riportarlo, per combattere il lapsus freudiano che mi coglie sistematico ogni volta che deve partire un insulto e un po' anche perché non è detto che non mi venga la tentazione di denunciarmi da solo...
Comunque, ridendo e scherzando, sono venuto meno alla promessa che avevo preso sul numero passato e sul CD non avrete trovato il compendio di cui parlavo; poco male, in via del tutto eccezionale (ossia solo per questo caso) ho cercato di rispondere personalmente ai più e, se proprio devo essere sincero, la chiarissima solla del martellante Hexen 2 (insieme a Larry 7, Feeble Files e Kyrandia 3) redatta dal neo-maculato FBS dovrebbe appagare a sufficienza. Un plauso a lui allora e un "in bocca al lupo" a me per la clamorosa guida a Final Fantasy 7 destinata al prossimo CD. Come dire che perderselo sarebbe da pazzi, iniziate a mettere via i soldini.
E rapidamente passo su Enrico "Paveway" Mauro, meritevole insieme a un paio di altri villici dal nome poco ricordabile di aver spedito le mosse di MK4, così come Carlo da Milano, che mi ha inviato la dritta per beccare la "hall of fame" di Quake 2. Ok, tanti ancora i ragazzi di Commandos, per i quali un monumento non basterà e un incoraggiamento al ragazzo in lacrime dalla casella Juza la Nuvola: forza, riuscirai a far partire Tomb Raider Gold! Ah, prima che mi dimentichi, ci sarebbe anche una mestolata subita dall'amico Ghisla, che insiste nell'affermare che FIFA e discendente siano migliori di ISS PRO 2, ma poi quando gli domando perché non ci gioca mi risponde sbuffando. Sarà forse che non possiede il PSX?
Con permesso...

Massimo "SVaMeN" Svanoni

Parliamoci chiaro, ragazzi. Serve poco andare a scuola se poi non riuscite a confezionare qualche bella solla per la vostra rivista preferita; e nemmeno la scuola – a quanto pare – riesce a insegnarvi la disciplina nella spedizione di cheat e richieste. Perché se i primi necessitano di prove e test e devono essere chiari, per le seconde la faccenda è ancora più grave; descrizioni minuziose (avete presente Umberto Eco?), inventario al gran completo e in grande spolvero, eventuale indicazione del capitoletto in esame e supposizioni notturne sulla prossima audace mossa. Poi è chiaro che, se invece di sciorinare le solite dichiarazioni di fedeltà tradite al primo voto cannato, mi fate un po' di aneddotica sono più contento. Ok? Urla e acclamazioni riservatele per il momento in cui salirò su un palco e intonerò Bohemian Rapsody mettendo alla frusta le mie limitate doti canore (anche se, opportunamente scaldato, sono arrivato a tenere perfettamente "Perdere l'amore", proprio durante la scellerata estate trascorsa).
GRRRRRazie.
Xenia Edizioni - TGM Tips&Voice
Casella Postale 853 - 20128 Milano
e, per i telematici, l'audace
xamxol@galactica.it,
sempiternamente allegra, salvo domenica sera, ora di cure mediche.

ABE'S ODISSEY (da Andrea di Lacchiarella)
Ecco la versione completa di quanto pubblicato in precedenza (codice per zompare i livelli); nel menù principale tenere premuto SHIFT e quindi le frecce giù, sinistra, destra, sinistra, destra, sinistra, destra, su. GRRRazie.

ALIEN EARTH – TUTTI AL CINEMA (anonimo, Emailandia)
La firma, ragazzi, la firma e l'aneddotica, perbacco!
VabbeT, l'idea di uscire dalla giungla passando dalle miniere è buona, ma non hai una torcia. Come fare a ottenerla? Fatti strada tra le assi che bloccano l'ingresso al cinema grazie al grimaldello, quindi dai fuoco alla molotov con l'accendino a gas e ciappa al volo la mantide gigante; scendi di corsa e volta a destra per beccare il tizio alla cassa, al quale offrirai il piatto di cibo per poi fare due chiacchiere. Al termine dell'aneddotica, ti lascerà la sua torcia elettrica.

ALONE 2 – IL DOBLONE (Roberto da Emailandia, Cantù)
Non sei stato molto chiaro, tralasciando gli oggetti che hai nella bisacca, ma vediamo che si può fare. Dopo aver aperto la porta della casa con la bottiglia avvelenata, aspetta che i tizi al suo interno escano e usa i due gettoni (quelli recuperati dalla slot machine inserendo la moneta da 5 cent recuperata dopo l'entrata nei sotterranei) sull'organo nella camera al di la della porta. Ora raccogli il doblone d'oro apparso per terra ed entra nella stanza la cui porta è appena stata aperta. Prendi la giubba antiproiettile e la Thompson per poi salire la doppia scalinata dell'atrio che porterà al primo piano. Ora al secondo piano dovresti essere in grado di fare un paio di cosucce in più...

ARMYMEN – SOLDATINI ROMANI
Vi divertite con i soldatini, eh? Pensate che il Duspa, da quando ha fatto la recensione di Armymen, ha aperto il baule dei giocattoli e ne ha estratto piccoli omuncoli verdi a migliaia, invadendo la magione Della Calce, ora assurta al ruolo di campo d battaglia (sembra che lo stesso MAO sia stato fatto prigioniero, mentre era diretto in cucina per riempire il suo boccale, ma della sua sorte si sono perse le tracce). Tornando al discorso che più ci preme, dopo aver pigiato ESC, scrivete uno dei seguenti codici:
Kahuna - Aggiunge esplosioni, potrete vedere in ogni momento la posizione delle unità nemiche e sarete invulnerabili.
Invulnerable - Invulnerabilità.
Omnisicient – La visuale vostra è un po' povera? Ecco quella di tutti gli uomini!
Plethora - Pieno di munizioni.
Occultation - Sarete invisibili.
Aeroballistics - Supporto aereo.
Paralysis - Nemici paralizzati.
Telekinetic Sarge - verrà teletrasportato in una locazione da voi scelta (ricordatevi di attivare la modalità scroll).
Triumph – Vittoria immediata.
Succumb – Sconfitta immediata.

BROKEN SWORD 2 – TEODOCOSI (Cristiana la romana, Emailandia)
Non riusciamo a beccare la cruna di cui tanto si parla sull'isola dei Non Morti, eh? Beh, penso che sia un problema di interfaccia, oppure un bug. Scorrendo verso destra lentamente, a un certo punto hai notato il riflesso dell'aggeggillo sistemato sulla roccia? Bene, la roccia indica l'ago: cliccaci sopra e dinanzi a essa vedrai una colonna a forma di cruna. Esamina anche quella per constatare che si tratta del nascondiglio del tesoro (George dovrà riconoscerlo!) e leva le tende, ridiscendendo il picco dal lato di destra.
Riguardo alla altre richieste: assidui lettori dei miei stivali, li leggete i numeri precedenti? Inizio a sognarmela di notte questa dannata avventura...

COMMANDOS – TRE COMMANDO AL PREZZO DI UNO!
La volete sapere la curiosità, cari i miei guerrafondai? Il vostro marine è in grado di trasportare ben due dei suoi compagni nello zaino. Non ci credete? Ma come, non avete mai provato a dare un passaggio a qualche amico al rientro da scuola (e qui saluto il Ghisla, che mi salvò da estinzione certa un paio di anni fa, quando stremato da mille malanni tornavo dal Poli...). Bene, dall'esperienza di Edo Poli state a sentire. Gonfiato il canotto, lo sgonfiate e prima che sia giunto a dimensioni zaino, fate entrare due dei vostri compagni; dovrete essere un attimo veloci, ma se ce la fate dovreste vedere le foto dei due simpaticoni apparire sullo zaino del marine. Ora andranno a spasso con lui, con agevolazioni e rischi del caso...

CRUISE FOR A CORPSE - ORE 10:00 (Alberto Mischi da Verona)
Il fratello di colui di cui non ricordavo il nome ha finalmente un volto... ehm, un nome! Ed ecco, velocemente a te: alle 10:00 in punto fila al tuo scomparto e recupera la chiave sul tappeto. A cosa servirà? Ad aprire una scrivania, probabilmente...

DARK COLONY – ORE 11:00 (lettore anonimo disperato da Emailandia)
Tanto per iniziare potresti scartabellare qualcosa nella Chat Bar (ossia l'area in fondo allo schermo dove il computer ti spara i suoi messaggi):
SLAG NET – per visualizzare l'intera mappa
WE NEED EQUIPMENT – per beccare 10.000 petra
Ora esci tranquillamente dal gioco e fai un bel viaggio nel tuo disco fisso; nella cartella in cui è installato il gioco, dovresti trovarne una dal nome "gamestat", contenente i file che regolano tutte le impostazioni. Non devi fare altro che editarle con un qualsiasi editor di testo e modificare tutto ciò che ti pare (dovrebbe essere intuitivo); mi raccomando, prima fai una copia di riserva.

DIABLO – ORE 12... OK, LA PIANTO
É una di quelle manie dure a scomparire, così Leo, Roberto e Mauro di Lavello hanno deciso di confezionare un consiglio solo per voi. Che cosa c'è meglio di un esempio per capire al volo?
1)State giocando con il mago (o anche con la guerriera), vi trovate in città dalla maga, volete acquistare un libro e nel suo inventario ne trovate uno che vi interessa.
2)Lo comprate: poniamo che costi 12.000 pezzi d'oro.
3)Poniamo anche che acquistando il libro l'incantesimo sia al 1° livello. Se avete molti soldi da spendere potete seguire le seguenti indicazioni.
4)Dopo aver acquistato il libro e dopo averlo imparato salvate la partita.
5)Uscite da Diablo, quindi rientrate e

caricate la partita che avevate salvato.
7)Mentre siete ancora in paese, prima di fiondarvi al portale (o al luogo dal quale siete arrivati), tornate dalla maga, guardate nel suo inventario e magicamente il libro sarà di nuovo nella sua lista al prezzo di 12.000 pezzi d'oro.
8)Imparando la magia il livello dell'incantesimo sarà 2.
Questa operazione può essere svolta con qualunque libro, qualunque sia la vostra esperienza a riguardo e sino a esaurimento dindi.
Ne approfitto per segnalare alla comunità di giocatori che il gioco di ruolo capitanato da FBS sta per riprendere e, lasciato un eroico nano da quattro attacchi per turno, ho deciso di imbarcarmi nell'avventura con un giovane, inesperto mago. Che Keen mi assista!

DIE BY THE SWORD – ER TRITA CRISTALLI (Brusk da Emailandia)

Tutto bene? Ti vedo un po'... come dire... brusco, ecco, sì, è questo l'aggettivo giusto; sei un attimo esagitato, tranquillizzati. In effetti non c'è poi molto da fare dopo l'esplosione della macchina trita-cristalli. Torna nella stanza e fiondati al ponte dei nani sottostante; oltrepassatolo, entra nell'apertura creata dal macchinario tramite il raggio rosso e, proseguendo nel tunnel verso destra, avrai terminato il livello sesto. Difficile? Non credo.

DRAGON LORE 2 – L'INSEMINAZIONE DEL DEMONE (Alessio,17 anni da Emailandia, Bologna e Giorgio da Palermo)

Non riusciamo a uscire dalla foresta iniziale, eh? C'è un allegro alberello (il Guardiano) che farfuglia qualcosa a proposito di semi e similari, ma non si capisce che bisogna fare. Niente di duro; torna al crocevia non lontano dallo gnomo e, invece di voltare a destra, vai dritto come la peste, quindi prosegui a sinistra sino a raggiungere lo stagno (ok, ti dicevo "lo stagno" e facevo prima, ma in questi boschi non ci sono le indicazioni...) e oltre.
Dovresti piantare i semi proprio sul terreno sabbioso e prepararti quindi alla gran battaglia con il demone; conviene usare l'ascia per abbatterlo. Quando avrai finito, passa pure dalla reda, che si va tutti alla locanda a festeggiare (mi è sembrato di scorgere un bagliore negli occhi del MAO...).
Riguardo a te, Giorgio, sei impiantato nel labirinto dei Dimenticati e non riesci a leggere l'iscrizione; provato l'incantesimo di lettura?
Statemi bene...

DUNGEON KEEPER – CREATURE TESTUALI

Ammetto che non ce ne siamo mai occupati in maniera completa; prima si era pensato a una bella guida, poi lo stato ha prelevato FBS e abbiamo provato a spiegare a Scalfaro che aveva un altro impegno, ma non c'è stato verso. Del resto io ero in altre faccende affaccendato, percui, a tutti quelli che continuano a chiedermene, ecco un suggerimento veloce veloce da Taz, Alessio ed Emanuele. Il trucco consiste nell'aprire il file CREATURE.TXT nella cartella DATA di Dungeon Keeper con un editor di testo come il notepad di Windows; al suo interno vi sono contenute tutte le informazioni su mostri e magie che potranno da chiunque esser modificati a proprio piacere. Ci faremo perdonare con qualcosa di galattico circa Dungeon Keeper 2, non appena il mostriciattolo sarà in giro.

FA/18 HORNET – ER GRILLO

Perché non affrontare un volo in tutta tranquillità? Niente, voi siete gente dura, avvezza al pericolo e non ne volete proprio sapere di rallentare. Allora, per raggiungere velocità estreme ed ottenere la giusta direzione, disattivate i crash e tutta l'altra roba che introduce qualche difficoltà a livello danni e similari, iniziate una missione a fiondatevi a volo rasente il terreno con tanto di afterburner al massimo; raggiunti i 700mph portate la manetta giù a 100%: la vostra velocità aumenterà a qualsiasi valore vogliate, ma non sarà così facile tornare a 0. Se invece preferite le alte vette, come quelle raggiunte da un B52G o un AWAC (molto combustibile), continuate dritti con gli afterburner al massimo fino a raggiungere l'orbita; voltandovi, capirete quando sarete arrivati a destinazione.
Abbiamo ora qualche comando che il manuale non dà.
Premendo Shift+G avrete la direzione per la pista di partenza, mentre la pressione di Shift+ un numero a scelta tra 1,2,3,4,5,6,7,8,9,0 vi restituirà qualche visuale inedita del caccia o delle altre corbellerie volanti (tipo missili o bombe in volo).

FABLE – IL FRUTTO BLU (Toytto da Emailandia)

Quando lasciate la firma in bianco, faccio quello che posso e in questo caso ho ciappato il domain dell'e-mail. VabbeT, disquisizioni a parte, quello che devi porgere al pennuto è un frutto blu che, probabilmente non hai (anche se ti sei dimenticato di segnalarmi la bisacca; via, ragazzi, ordine!). Come fare?
Dalle parti della gazza, usa il sacco di granaglie con il pennuto ladro, poi allontanati in modo che la gazza lasci il suo nido; osservandolo potrai racimolare la collana che contiene. Vai verso il sentiero ad Ovest e torna al limite della foresta. Dai la collana al gentiluomo ben vestito il quale ricambierà con un paio di guanti. Vai verso Est per tornare all'albero cavo ed entra nell'apertura dell'albero. Qui potrai usare i guanti su te stesso e prendere uno dei suddetti frutti blu.
SaluT.

FLIGHT SIMULATOR '98 – IL BARONE NON SA VOLARE

Veloce, veloce per tutti coloro che pensano che il Barone sia una schiappa e non sia capace di giudicare i simulatori di volo (ossia tutti i lettori). Per salire di quota prima ancora di essere decollati premete [Y] e quindi [F4]: quando vorrete smettere di salire premete nuovamente [Y]. Contenti? E se doveste imbattervi nello storico biplano, fate i bravi e cambiate rotta, che altrimenti ci sparisce il carisma dalla redazione...

G-POLICE – IL MENU PRINCIPALE

Essì, cari miei, era proprio il menù principale ad essere protagonista dell'inserimento dei codici, che ora vi propongo in diversa salsa:
WOOWOO - Havoc Sirens
SUPACAM - Enemy FallCam
BENIHILL – auto di Benny Hill
PANTALON – tutte le missioni segrete (dal menù addestramento)
DOOBIES – Scudi infiniti (#)
MRTICKY – Armi infinite (#)
STATTOE - In-game info
Chiaramente non potrete portare a termine la missione con questi due birbantelli inseriti; tenete presente che per disattivarli è sufficiente digitare nuovamente la parolina dal medesimo menù. Come "quale"?

HOUSE OF THE DEAD – MORTE E TANFA (Fabio "Virus" da Emailandia)

Ma che ci sei andato a fare nella casa della morte? Tutta roba grama, per non parlare dell'odorino che la infesta... chi ha parlato di Nikazzi?
Al menù principale, tenete premuto CTRL e digitate solerti:
skidmarx - abilita i cheat e potrete editare le statistiche dei personaggi
creature - abilita il test delle creature (un mortorio...)

INCUBATION (non ricordo, ma era un bravo ragazzo)

Anche in questo caso ho smarrito il nome del richiedente e non ho voglia di stare a cercarlo, del resto la fama ha un prezzo e occorre guadagnarla spedendo qualcosa di concreto, mica richieste. Siamo al menu principale e una tiepida brezza soffia da ovest; mentre il sole si accomoda dietro ai profili increspati delle montagne lontane, inserite uno dei seguenti codici (via, cercavo di rendere più gustosa la narrazione, che poi il Max mi si lamenta):
ix1 Tutte le locazioni, nude e crude
ix2 10 punti abilità per ciascun marine
ix3 500 punti equipaggiamento per tutta la squadra
ix4 Ok, non è servito a nulla; prossima missione

INDIANA "Qui finiamo tutti secchi" JONES 4 (Paolo, Emailandia)

Che avventuriero sei? Non riesci a tirare giù quella schiappa di Fritz nella cella di Sophie... Diciamo che c'è un altro sistema; per poterlo eliminare in fretta non ti resta che raggiungere una delle finestrelle (quella all'estrema sinistra) e inserire una biglia di orichalcum nella bocca della statua lì vicino; il mostro si animerà e spappolerà l'uomo per poi schiantarsi a sua volta. Passa dall'accademia, forse un po' di biblioteca non ti farà poi così male...

JAZZ JACKRABBIT 2 - CONIGLI

Tale Alessio, di professione mito russo da Borghesiana, si è presentato facendo il ganassa alla mia casella; sosteneva di aver trovato i codici di Jazz Jackrabbit 2. Sono andato a controllare ed erano cannati. Ottimo, riprova.
Durante il gioco, pigiate a scelta uno dei seguenti:
jjammo - Evviva l'arma
jjbird - L'aiuto di Bird!
jjcoins - Moneta, moneeeeta sonaaaante
jjending - Torniamo mesti al menu principale
jjfly - Orecchie di elicottero?!?
jjgems - Gemme!
jjgod - God Mode
jjinv - invincibilità
jjk - Hara-kiri
jjlight - Livello molto luminoso.
jjmorph - CaNbio (Jazz, Spaz, Bird o Frog)
jjnext - Zompiamo il livello!
jjq - Via, viaaaa!
jjshield - Resistenza potenziata

MASS DESTRUCTION (boh)

La volete la verità? Quando mi richiedete dei cheat, li segno in un apposito file, li cerco e quando è il momento di trascriverli il nome è solamente un ricordo lontano. Come? Dovrei segnare anche i nomi? Ma non scherziamo, non ho tutta la giornata... Abbiamo giusto due chicche.
Digitando GOLEV# (dove # è un numero di livello compreso tra 01 e 24) nella schermata dei titoli, zomperete senza pietà al corrispettivo livello.
Invece se vi dovesse venire in mente di digitare AMMO durante il gioco, fatelo e le armi ringrazieranno.

MECH COMMANDER

Le macchine costano, in particolar modo se sono grosse, e questo è tanto più vero quando si parla di mech; è chiaro che in situazioni come queste piccoli aiuti, chessò, per risparmiare sulla benza sono più che graditi, mica lavoriamo per mantenere il mezzo, no?
Il buon Mauro De Santis da Roma dev'essere d'accordo con me, dato che ha provveduto a recapitarmi quanto segue.
Sottolineo innanzitutto il fatto che è consigliabile possedere la versione 1.8, per evitare di mandare in crash MC; a tranquillità raggiunta, procedete in questo modo: copiate il file windows.fit nella DIR di MC (lo trovate sempre nella DIR di MC) e rinominatelo come ixtlriimceourl; avrete in questo modo attivato i seguenti cheat:
Cheats Logistici (da utilizzare nel briefing)
poundofflesh - 1,000,000 Punti Risorse
rockandrollpeople - Rimuove il limite di carico per la missione attuale
Gameplay Cheats (da utilizzare durante le missioni)
CTRL+ALT+W - Manda direttamente al pannello di "Missione Riuscita"
osmium - Rende i Mech e i veicoli invicibili
lorrie - Ripara i danni di corazza e armi
lordbunny - Fornisce illimitati ed istantanei colpi di artiglieria.
Premere b + tasto sinistro - per bombardare il bersaglio
mineeyeshaveseentheglory - Mostra l'intera mappa
deadeye - Fornisce il massimo livello di Gunnery su tutti i Mech
Contenti?

MORTAL KOMBAT 4 – 'TACCI

Ok, avete vinto, questo mese vi beccate lo specialone su Mortal Kombat 4; ma vi piace davvero così tanto 'sta roba? Il ringraziamento di rito va a tutti quelli che ne hanno spedito codici, mosse speciali, eccetera, in particolare Fabrizio, da Emailandia. Ma la cosa va per le lunghe, quindi diamo inizio al valzer.
Per avere i costumi speciali dei personaggi, selezionate il personaggio che volete usare, tenete premuto START e premete sempre BLOCK fino allo scadere del tempo di scelta; poi continuate a tenere premuto START sino all'inizio del round. I costumi migliori sono quelli di Reptile, Sub-Zero, Scorpion, Jhonny Cage; gli altri cambiano solo il colore.
Vediamo, invece se funzia quanto segue:
Per impersonare GORO - Completate il gioco con Shinnok, scegliete hidden premendo RUN, tenetelo premuto e pigiate su, su, su, sinistra, quindi BLOCK.
Per impersonare NOOB-SAIBOT - Completate il gioco con REIKO, fate una partita in due e inserire come codice 012-012, uscite dal match, scegliete hidden con RUN e sempre tenendolo premuto, pigiate su, su, sinistra, quindi BLOCK.

NEXT

E, in via del tutto eccezionale, un plico di codici solo per voi:
123-123 - One Hit Wins: entrambi i giocatori iniziano Round 2 in situazione "Danger".
001-001 - "Unlimited Run" – per avere un Run Meter illimitato.
002-002 - Invinvible Weapons: entrambi i giocatori inizieranno il combattimento con l'arma alla mano e non ci sarà modo di farla cadere.
010-010 – Maximum Damage Disabled: nessun limite massimo di danno per le combo.
020-020 - Red Rain: se inserito nel Rain Stage, pioverà sangue.
050-050 - Explosive Kombat: se inserito nel 2-on-2 Kombat, quando entrambi i combattenti del primo set avranno perso, esploderanno dalla mestizia.
060-060 – No Rain: niente pioggia nello schema Wind World.
100-100 - Disable throws: nessuno dei due mascalzoni potrà scagliare oggetti.
110-110 - Throwing and Max Damage Disabled: nessun limite massimo di danno per le combo e niente lancio oggetti dagli spalti.
111-111 - Free Weapon: armi a muzzo pioveranno dagli astri, pronte per essere usate.
222-222 - Random Weapon: ciascuno dei combattenti inizierà con un'arma casuale.
321-321 - Big Head Mode: i craponi, sì, i craponi!
333-333 - Randper Kombat: i personaggi cambieranno nel corso del duello.
444-444 - Drawn Weapons: i combattenti inizieranno con la propria arma.
555-555 - Many Weapons: una valanga di armi sparse per terra aspettano solo di essere raccolte.
666-666 - Silent Kombat: niente musica, maestro!
011-011 - Kombat Zone: Goro's Lair: per combattere nel suddetto stage.
022-022 - Kombat Zone: The Well: per combattere nel suddetto stage.
033-033 - Kombat Zone: Elder Gods: per combattere nel suddetto stage.
044-044 - Kombat Zone: The Tomb: per combattere nel suddetto stage.
055-055 - Kombat Zone: Wind World: per combattere nel suddetto stage.
066-066 - Kombat Zone: Reptile's Lair: per combattere nel suddetto stage.
101-101 - Kombat Zone: Shaolin Temple: per combattere nel suddetto stage.
202-202 - Kombat Zone: Living Forest: per combattere nel suddetto stage.
303-303 - Kombat Zone: The Prison: per combattere nel suddetto stage.
313-313 - Kombat Zone: Ice Pit: per combattere nel suddetto stage.

E, ora, un ritorno al passato di quelli da far accapponare la pelle; le mosse speciali! (mica per altro, ma se, mettendole sul CD come avevo fatto per MK Trilogy, tornate a tartassarmi...).
Dunque, premessa:
1) U sta per Su
2) F sta per Avanti
3) B sta per Indietro
4) D sta per Giù
5) Hp sta per Pugno Alto
6) Lp sta per Pugno Basso
7) Hk sta per Calcio Alto
8) Lk sta per Calcio Basso
9) Blk Sta per Blocco
10) Release sta per rilascia
11) RN sta per corsa

Ma ora bando alle ciance:
1) RAIDEN
WEAPON: F.B.HP
TORPEDO: F.F.LK (ANCHE IN VOLO)
TELEPORT: D.U
LIGHTING BOLT: D.B.LP
FATALITY(TENERE PREMUTO BLK): F.B.U.U+HP
SPIKE FATALITY: F.F.D+LP
FAN FATALITY: D.F.B+BLK

2) KAI:
WEAPON: D.B.LP
FALLING FIREBALL: B.B.HP
RISING FIREBALL: F.F.LP(MEGLIO IN VOLO)
AIR FIST: D.F.HP
SUPER ROUNDHOUSE: D.F.LK
HANDSTAND: BLK+LK (TENERE PREMUTO LP E GIRARE) (LK O HK)
FATALITY (TENERE PREMUTO BLK): U.F.U.B+HK
FATALITY 2: U.U.U.D+BLK
SPIKE FATALITY: B.F.D+HK
FAN FATALITY: F.F.D+BLK

3) LIU KANG:
WEAPON: B.F.LK
HIGH FIREBALL: F.F.HP (ANCHE IN VOLO)
LOW FIREBALL: F.F.LP
FLYING KICK: F.F.HK
BICYCLE KICK: TENERE PREMUTO LK PER 3 SECONDI POI RILASCIARE
FATALITY: F.F.F.D+HK+LK+BLK
FATALITY 2: F.D.D.U+HP
SPIKE FATALITY: F.F.B+HK
FAN FATALITY: F.F.B+LP

4) SUB-ZERO:
WEAPON: D.F.HK
WAND FREEZE: B+LP
ICE BLAST: D.F.LP
ICE CLONE: D.B.LP
SLIDE:LP+BLK+LK
FATALITY: F.B.F.D.HP+BLK+RN
FATALITY2: B.B.D.B+HP
SPIKE FATALITY: D.D.D+LK
FAN FATALITY (TENERE PREMUTO BLK): D.U.U.U+RILASCIARE+HK

5) FUJIN:
WEAPON: B.B.LP
WHIRLWIND SPIN: F.D (TENERE PREMUTO LP)
DIVE KICK: D+LK
TORNADO LIFT: F.D.F.HP
SLAM (AFTERLIFT): B.F.D.LK
RISING KNEE: D.F.HK
FATALITY: RN+BLK (5 VOLTE)
FATALITY 2: D.F.F.U+BLK
SPIKE FATALITY: B.F.B+HP
FAN FATALITY: D.D.D+HK

6) REPTILE:
WEAPON: B.B.LK
ACID SPLIT: D.F.HP
DASHING PUNCH: B.F.LP
INVISIBILITY: BLK+HK
SUPER KRAWL: B.F.LK
FATALITY: (TENERE PREMUTO HP+HK+LP+LK)U
FATALITY 2: U.D.D.D+HP
SPIKE FATALITY: D.D.F+HK
FAN FATALITY: D.F.F+LP

7) JAX:
WEAPON: D.F.HP
GROUNDWAVE: F.F.D.LK
DASH PUNCH: D.B.LP
BACK BREAKER: BLK(IN VOLO)
FIREBALL: D.F.LP
MULTI-SLAM: LP (RN+BLK+HK) (HP+LP+LK) (HP+BLK+LK) (HP+LP+HK+LK)
FATALITY: (TENERE PREMUTO LK PER 3 SECONDI) F.F.D.F+RILASCIARE
FATALITY 2: B.F.F.D+BLK
SPIKE FATALITY: F.F.B.+HP
FAN FATALITY: F.F.B+LK

8) TANYA:
WEAPON: F.F.HK
FIREBALL: D.F.HP
AIR FIREBALL: D.B.LP (IN VOLO)
SPLIT KICK: F.D.B.LK
CORKSCREW KICK: F.F.LK
FATALITY: D.D.U.D+HP+BLK
FATALITY 2: D.F.D.F+HK
SPIKE FATALITY: F.F.B+HP
FAN FATALITY: B.F.D+HP

9) REIKO:
WEAPON: D.B.HP
TELEPORT SLAM: D.U (BLK DA VICINO)
CIRCULAR TELEPORT: B.F.LK
FLIP KICK: B.D.F.HK
SHURIKENS: D.F.LP
FATALITY: F.D.F.LP+BLK+HK+LK
FATALITY 2: B.B.D.D+HK
SPIKE FATALITY: F.F.D+LK
FAN FATALITY: D.D.B+LP

10) QUAN CHI:
WEAPON: D.B.HK
AIRTHROW: BLK(IN VOLO)
TELE-STOMP: F.D.LK
FLIYNG SKULL: F.F.LP
SLIDE KICK: F.F.HK
WEAPON STEAL: F.B.HP
FATALITY: (TENERE PREMUTO LK PER 5 SECONDI) F.D.F +RILASCIARE
FATALITY 2: U.U.D.D+LP
SPIKE FATALITY: F.F.B+LK
FAN FATALITY: F.F.D+HP

11) SHINNOK:
WEAPON: B.F.LP
JAREK: B.B.B.LK
SUB-ZERO: D.B.LP
SCORPION: F.B.LP
REIKO: B.B.B.BLK
LIU KANG: B.B.F.HK
SONYA: F.D.F.HP
QUAN CHI: B.F.B.F.LK
CAGE: D.D.HP
KAI: F.F.F.LK
FUJIN: F.F.B.HK
RAIDEN: D.F.F.HP
REPTILE: B.B.F.BLK
JAX: F.D.F.HK
TANYA: B.F.D.BLK
FATALITY: D.B.F.D+RN
FATALITY 2: D.U.U.D+BLK
SPIKE FATALITY: D.F.B+HP
FAN FATALITY: D.D.F+HK

12) JHONNY CAGE:
WEAPON: F.D.F.LK
SHADOW KICK: B.F.LK
SHADOW UPPERCUT: B.D.B.HP
HIGH FIREBALL: D.F.HP
LOW FIREBALL: D.B.LP
SPLIT PUNCH: BLK+LP
FATALITY: F.B.D.D+HK
FATALITY 2: D.D.F.D+BLK
SPIKE FATALITY: B.F.F+LK
FAN FATALITY: D.F.F+HK

13)SCORPION:
WEAPON: F.F.HK(SWORD SPIN) D+LP
SPEAR: B.B.LP
TELEPORT PUNCH: D.B.HP (ANCHE IN VOLO)
AIR THROW: BLK (IN VOLO)
BREATHE FIRE: D.F.LP
FATALITY: B.F.F.B+BLK
FATALITY 2: B.F.D.U+HP
SPIKE FATALITY: B.F.F+LK
FAN FATALITY: F.D.D+LK

14) JAREK:
WEAPON: F.F.HP
CANNONBALL ROLL: B.F.LK
GROUND SHAKER: B.D.B.HK
TRI-BLADE: D.B.LP
VERTICAL ROLL: F.D.F.HP
FATALITY: F.B.F.F+LK
FATALITY 2: U.U.F.F+BLK
SPIKE FATALITY: B.F.F+LP
FAN FATALITY: F.D.F+HK

15)SONYA:
WEAPON: F.F.LK
FIREBALL: D.F.LP
LEG GRAB: D+LP+BLK
SQUARE WAVE PUNCH: F.B.HP
VERTICAL BICYCLE KICK: B.B.D.HK
AIR THROW: BLK (IN AIR)
FRONT FLIP KICK: B.D.F.LK
FATALITY (TENERE PREMUTO BLK): D.D.D.U+RN
FATALITY 2: U.D.D.U+HK
SPIKE FATALITY: F.D.F+HP
FAN FATALITY: D.B.B+HK
E non andate a picchiare la gente per le strade, mi raccomando!

MOTO RACER – SI DICE IN GIRO...

Vi siete mai chiesti che effetto farebbe correre con un CBR 900 su di una pista degna del miglior Alex Puzar? Allora andate nella cartella "Data" del gioco, invertite i nomi dei file Motospd.bpt e Motoktm.bpt, e il gioco è fatto. Marco "buc" Comba, carino il trucco, ma la catena di St. Antonio spediscila pure altrove, GRRRRazie.

MOTORHEAD – ERRATA CORRIGE

Errori di battitura: ok, capitano, e intanto che ci sono un'ulteriore trovata, ringraziando anche Lie da Genova; sempre nel personal option, inserite: "Pettersson" (come vedete con "t" ed "s" ripetute) al posto del nome, "SWE" come team e avrete i benedetti tracciati e tutte le auto.
Mentre, per un tributo a Tron (nella sola versione Glide, okkio!), inserite "Tribute to Tron", senza team e tutto quello che vi circonda sarà magicamente realizzato in wireframe. Come dire che non vi accontentate mai...

MYTH – MISSIONE X (Sam Gamgee, ossia Domenico da Emailandia)

Beh, in effetti, qui in reda abbiamo fatto gli straordinari per mantenere la continuità con il numero estivo, ma questo non significa che il mese di agosto non sia stato quello delle vacanze. FBS è finito in Spagna, Raffo in Inghilterra a importunare le inglesi, il MAO in Grecia a rovinarsi il braccio e il Barone a Cuba a scialacquare i suoi averi. Ma ora siamo tutti qua, pronti a fare cagnara nel migliore dei modi.
Il tuo problema alla decima missione dovrebbe essere faccenda di poco conto, ma il maculato amico mio se l'è preso a cuore e ha deciso di rigiocare la missione per controllare (dovrebbero dargli la Legione d'Onore...). L'idea è la seguente: fiondati a Est (guardando la mappa in alto a destra) come sostiene la soluzione e, quando ti imbatterai nella catena montuosa, seguila verso sud cercando di lasciare i tuoi uomini compatti e di procedere in maniera veloce il più possibile vicino al pendio. Se la legione a est dovesse scorgerti, dattela a gambe verso nord, incontro all'altra legione; in questo modo gli inseguitori dovrebbero lasciare perdere. In ogni caso ecco qualche altro consiglio generale. Cerca innanzitutto di fare fuori i lancieri in posizione elevata tramite il tuo arciere, poi, grazie al nano, spopola i gruppi folti e riduci alla ragione le coppie di soulless. Infine, ritira il piccolo eroe imponendogli la calma e manda avanti i berserk (muovendoti piano e ripiegando dovresti riuscire ad attirare il nemico verso di loro). Tutto ok?
Ricordati che i nani sono i migliori...

NHL'98 – L'ORGOGLIO O LA PANCHINA?

Vi dà proprio fastidio finire in panchina in seguito a uno scambio di vedute con un avversario? Il rimedio c'è e consiste nel non farsi prendere dall'ira quando i due giocatori si pestano a morte, in modo da lasciarsi tranquillamente riempire di sberle senza muovere ciglio; vedrete che il giocatore espulso (per ben 5 minuti!) sarà solamente quello dell'altra squadra. Ma l'orgoglio dove lo mettiamo, caro il mio Marco Comba?

OUTWARS (Andrea da Emailandia, Lacchiarella – MI)

Devo essere sincero, questo l'avevo smarrito, poi mi sono incaponito ed è saltato fuori; un ulteriore riprova del proverbio "chi l'ha duro la... ehm, chi l'ha dura la vince". Pork, c'è mancato un pelo, devo lavorare di meno...
Durante il partitone prendetevi la briga di digitare:

bigears	Suoni sì, suoni no.
buzz	Ali d'aliante
dirtyharry	Munitio infinitis
framerate	Vi interessa il fram rate?
gohome	E si riparte dall'inizio
keymaster	Il pieno cattivo per il jet pack
macleod	Invincibili, non lo siamo forse tutti?
phantom	Premete [F11] e [F12] per spiare
singletrac	Per vedere il messaggio SingleTrac
snipsnip	Non vi piace il sesso di un personaggio? Snippatelo!
thrasher	Dove sono i radar dei nemici?
timewarp	Buuuu, il timer...
weaponcam	Ma non ditemi che c'è una telecamera sul missile...

Quanto invece ai livelli, digitate jump {nome livello}, dove per nomi intendo using oasis, anubis, ragnarok, juggernaut e dead. Saluto.

PC CALCIO 6 – UN PO' DI DOPING

Da qualche tempo vi siete accaniti su questo giochillo, il che dimostra che l'idea del gioco in edicola a prezzo contenuto non è male; al di là delle considerazioni personali, finalmente, dopo una lunga ricerca, sono saltati fuori i codici (un grazie a Krek e Fabio "Virus").
Per avere molti giocatori extracomunitari iniziate con il prenderne solo due in squadra (quindi, se ne avete di più, cercare di venderli). A partire da questa situazione potrete ingaggiare tutti i giocatori extracomunitari che preferite, a parametro zero; la stagione successiva li avrete tutti tra i vostri ranghi anche se potrete schierarne solo tre.
Sempre in tema di ingaggio, ricordate che se una squadra retrocede in serie B potrete prelevarne i giocatori che l'anno prima erano in scadenza pagando una miseria (es.: ho ingaggiato Balbo pagando un ingaggio di addirittura 100 milioni annui!!!).
Secondo suggerimento; quando ingaggiate un giocatore (anche a parametro zero), ad esempio un portiere, tutti gli altri nello stesso ruolo della vostra squadra (in questo caso, portieri) perderanno punti nel morale e sarete obbligati a pagare un indennizzo. Per evitare l'inconveniente, come prima cosa dovrete giocare una stagione con l'opzione GESTIONE TRA LE STAGIONI e prima dell'inizio della successiva, cambiare tutti i ruoli ai suddetti giocatori nel medesimo ruolo del nuovo acquisto. Ad esempio, possedendo DEL PIERO come mezzapunta sinistra, comprassi DENILSON a parametro zero (anch'esso una mezzapunta sinistra), dovrei cambiare il ruolo dell'ex-campione bianconero: dopo l'ultima partita dell'anno il suo morale non ne risentirà. A meno che non abbiate deciso di farlo partecipare ai mondiali... de-hi-hi-ho.

PHANTASMAGORIA 2 – PORTALI (Alessio Angelozzi e Franco Torre da Emailandia)

Il vostro problema è quello della sequenza finale, dove, dopo aver messo la creatura circolare elettrica (se ne avete raccolta una seconda circolare, lasciatela perdere) nella ruota, dovrete darvi da fare al pannello per attivare il portale del saluto.
Vediamo di capirci: a sinistra - in alto e in basso - al centro ci sono due serie di spinotti colorati, una da quattro e l'altra da tre coppie. Sulla destra del meccanismo ci sono tre più quattro spinotti da collegare: attaccateli seguendo gli stessi accoppiamenti di colore. Cliccate una volta sulla manopola in alto al centro, quella con una piccola freccia rossa: dovrebbe girarsi a destra. A sinistra del meccanismo c'è un cerchio bianco con un buco: fatelo girare sino a che l'apertura non si trova verso sinistra (verso le ore dieci di un orologio a lancette).
Sopra al cerchio c'è una specie di affare spinoso arancione: cliccatelo e si accenderà il circuito rosso alla sinistra del meccanismo. Cliccate nuovamente il cerchio bianco, sino a che l'apertura non è a destra (verso le ore tre di un orologio a lancette); cliccando nuovamente l'affare spinoso arancione, accenderete il meccanismo centrale verde. Tornate alla manopola con la piccola freccia rosso e portatela tutta a sinistra.
Assicuratevi che il triangolo a sinistra abbia il rosso nell'angolo in basso a destra. Azionate il meccanismo verde: vedrete un raggio che rimbalza sul pallino rosso. Spostate il triangolo in modo che abbia il giallo nell'angolo in basso a destra. Azionate il meccanismo verde: vedrete un raggio che rimbalza sul pallino giallo. Fate la stessa per il pallino blu.
Usate le leve appena a destra cliccando nell'ordine: la rossa - gialla - blu. Spostate ancora il triangolo in modo che abbia il rosso nell'angolo in basso a destra. Azionate il meccanismo verde: vedrete un raggio che rimbalza sul pallino rosso. Spostate il triangolo in modo che abbia il giallo nell'angolo in basso a destra. Cliccate su E, e un raggio rimbalzerà sul pallino giallo. Ripetete quest'operazione per il pallino blu. Ora dovrete usare le leve vicino alla lettera F in quest'ordine: rossa - gialla - blu. Cliccate su D e portate il pallino rosso in basso a destra, poi cliccate su E: un altro raggio rimbalzerà sul pallino rosso. Ripetete quest'operazione per i pallini giallo e blu. Avrete così completato e azionato il meccanismo. A questo punto il portale di luce verde si riaccenderà e voi, in modo tutto automatico, entrerete e vi ritroverete con Jocilyn. La donna-alce cercherà di convincervi a rimanere con lei e si imporrà una scelta: restare tra gli umani consapevoli di essere dei cloni ma con il conforto del National, oppure tornare alla dimensione alternativa amando come un umano e senza la possibilità di leggere TGM?
Decisione difficile, ma non chiedetemi la risposta, sarei un tantino di parte...

RIPPER – LA SCIMMIETTA (Giacobbe Scotto, Emailandia)

Non c'è molto altro da fare, Giacobbe, a meno che tu non abbia saltato qualche particolare in precedenza (magari prova a tornare sui tuoi passi) devi andare alla gabbia dell'animale e, per farla parlare, posizionare le tre leve del macchinario in un certo ordine. La levetta centrale va posta circa a æ, e quella di destra a metà. Poi posiziona la prima levetta un po' più su del centro e clicca finché la scimmia viene stimolata a dire la frase completa "Lei può uccidere altri come me senza toccarli dal cyberspazio. Cervello morto". E, mi raccomando, trattala bene, che il WWF è all'erta...

SPEC OPS – OPERAZIONI NASALI?!?

Quello che in redazione possiede la più alta razione di scibile riguardo all'argomento "operazioni speciali" è senza dubbio il gattone fulvo, dal momento che, ad ogni pulizia delle sue narici, è costretto a richiedere l'intervento esterno di un'impresa di pulizia specializzata. Dal canto vostro, qualche problema potreste averlo avuto e, in assenza di patrimoni quali quello del Silvestro, vi saranno precluse possibilità simili alle sue. Proprio per questa ragione ho deciso di venirvi incontro (occhio che poi vi sporca i pantaloni... NdSS).
Tanto per iniziare spostate il file savedata.txt all'esterno della cartella "specops"; avrete accesso a tutte le missioni.
Ma questa è solo la punta dell'iceberg, come disse Di Caprio in Titanic, e durante una missione mi viene in mente di suggerirvi di premere Alt+Shift+V per correre immediatamente alla lista degli oggetti. Un nuovo elemento avrà fatto la sua apparizione, il Viewfinder; selezionandolo, lo schermo diventerà blu per un istante e il ranger festeggerà con un salto la sua neonata invincibilità. Chiaramente l'orologio sarà resettato a 9:59 e succederà qualche altra cosuccia sulla quale intendo conservare uno stretto riserbo. Del resto si tratta di un'operazione speciale, o no?

STARCRAFT – CHI HA PARLATO DI CD?

Non un trucco, questa volta, ma una piccola segnalazione che, proveniente dal newsgroup alt.games.starcraft, mi è stata riportata da Terenzio Berni di Ravenna. Siete passati al nuovo sistema operativo dello zio Gates? Tutto bene? Non credo, ma a parte le considerazioni personali sul lavoro della Microsoft, vi potrebbe capitare di essere impossibilitati ad avviare Starcraft semplicemente perché il programma sembrerebbe non avere il carisma necessario per riconoscere la presenza del CD nel lettore. Ebbene la colpa della mestizia non sarebbe da imputare alla Blizzard, quanto piuttosto alle mille insidie del nuovo sistema operativo, il quale è stato equipaggiato con un file CDFS.VXD decisamente poco grintoso. La soluzione allora consisterebbe nel recuperare il medesimo nella sua versione W95 (magari da una OSR2) e sostituirlo al suo degno successore, che si trova nella cartella C:\Windows\System\iosubsys\.
E ci rovineranno anche le console, miseriaccia...

ULTIMA 6 – IL CASO (Jhonz da Emailandia, provincia di Milano)

Sono d'accordo con te, riguardo al carisma del gioco, anche se purtroppo non sono riuscito a giocarlo all'epoca e così devo ricorrere alla guida universale su quaderno delle elementari del caro FBS. A tal proposito, se siete veramente interessati alla cosa, fatecelo sapere in massa e il povero schiavetto provvederà a tradurla in formato CD; tuttavia il lavoro è decisamente duro e senza un minimo di richieste non procederà.
Riguardo al dungeon Wing, partiamo da Yew; a nord, nord-est non molto distante dalla cittadina ci dovrebbe essere l'Altare della Giustizia. Una volta raggiuntolo, segui la costa sino a che non ti imbatterai nel suddetto dungeon. Per essere più precisi, la catena montuosa è quella degli High Steppes, a nord ovest della Lost Hope Bay. Se non la trovi ora...
Riguardo al contadino (Bonn), alla volpe e all'uva (ehm...), le indicazioni che ti dà (ossia, a partire dall'altare: 3 passi a nord, 2 a ovest, 5 a sud e 4 a est), ti serviranno a trovare un pezzo di mappa, mentre la faccenda dell'uva serve a nulla, è solo un rito che soddisferai perché sei un buono. Ok? Saluto.

UNREAL CHE DIR SI VOGLIA

Il mio amico GabuRRi ha gentilmente fatto pervenire questo suggerimento postale e, dal momento che ha ottenuto la tanto agognata laurea "che dir si voglia" il 23 del mese di ottobre, non vedo modo migliore per festeggiare (ehm... via, si scherza).
La domande che ci si pone è: come si fa ad aprire la porta nel tempio di Vandora accanto alla fontana consacrata che dir si voglia? E, naturalmente, Alessandro Ragnotti ha la risposta: perché non provate a buttare nella fontana un bengala o flare che dir si voglia? L'invisibilità è a portata di zampa...

X-FILES MISTERI E VACCATE (Antonio Silverio e Davide, Emailandia)

Qui si pretende un po' troppo, eh Antonio? Non è che posso rispondere personalmente a tutti i lettori via mail, altrimenti si fa notte per un mese intero.
La password del tuo computer la trovi sulla bacheca alla tua sinistra ed è "Shiloh", mentre, se ti riferisci al computer di Scully, sappi che non c'è modo di saperla, dunque ti conviene passare oltre.
Venendo al disco 6, Davide, l'ospedale sembra c'entrare poco; mostra piuttosto a Scully ciò che X ti ha dato. Ora dovresti vedertela con il cimitero dei treni, dove salito come un koala sul palo potrai dare una buona occhiata con il binocolo alla cima del montone di auto e trovare il numero digitale a 5 cifre. Scendi, ritrova quell'auto e vai avanti a giocare...

WING COMMANDER PROPHECY

Questa è veramente da ridereT; ho annotato la risposta a uno dei domandoni che mi era stato posto, poi ho smarrito il domandone e il mittente. Cerchiamo di riparare; si sta cianciando della missione in cui deve essere usato il cannone al plasma della vostra nave madre (la Midway, insomma); la tattica vincente consiste nel nascondersi dietro la nave sotto al ponte principale, attendere che i vostri compari abbiano fatto fuori più nemici possibile e poi fiondarsi alla max velocità alla navetta al centro di quelle più grosse (tra quelle aliene), per spararle il missile segnalatore. FBS è un coniglio (questa la lascio perché faceva parte della risposta originale e denotava l'aiuto che il suddetto mi aveva sparato per telefono...).

END

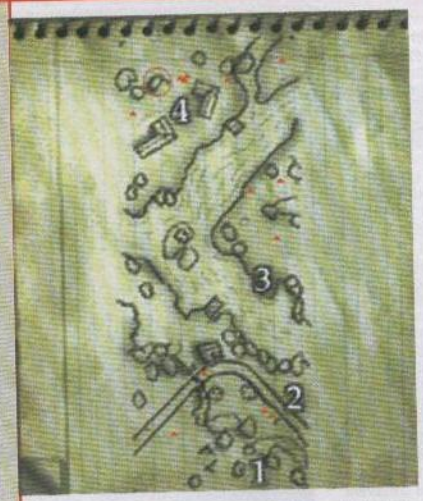
COMMANDOS: UNA SOLUZIONE COME DIO COMMANDAS! - PRIMA PARTE-

Indovinate un po' chi è tornato in questa sezione? Bravi, proprio lui: quel pisquano che per quasi dieci mesi si è finto militare così da girare gratis per Milano coi mezzi, da entrare al cinema pagando solo 2/3 del biglietto e... e... beh, nient'altro. Spero di non esservi mancato troppo, anche perché mi è sembrato che dal canto suo lo XAM abbia fatto e stia facendo un ottimo lavoro col National Archaeology (magari qualche insulto di troppo ai lettori, ma nel complesso non c'è male... NdSS). Accontentando quelli che continuano a chiedermelo, per ora non ho ancora intenzione di riprendere le buone vecchie FBS Pages, visto che per un po' infatti mi dedicherò soprattutto alle recensioni e alle soluzioni... E cosa c'è di meglio per un ex militare della solla di un gioco strategico? Ok, mi vengono in mente giusto un paio di cosette, ma provate voi a convincere dieci ragazze a immergersi in una vasca traboccante Cointreau mentre con l'altra mano tentate di suonare la cornamusa!

Bene, dove eravamo rimasti? Ah, Commandos. Il gioco è a dir poco eccezionale: ben costruito, ben equilibrato e con dei filmati davvero "storici". In questa soluzione vi spiegherò come usare al meglio i vostri uomini (abbreviati in BV: Berretto Verde; M: Marine; P: Pilota; C: Cecchino e G: Geniere) e come affrontare i singoli livelli; confido comunque nel fatto che abbiate già terminato tutti i Tutorial e che vi siate guardati ogni singolo filmato esplicativo sulla funzione di qualsiasi soldato. Una nota per quanto riguarda il nome dei nemici: con "piantone" e "guardia" di solito s'intende un soldato fermo sul posto, mentre con "vigilante" e "pattuglia" si parla rispettivamente di un uomo che si sposta e un intero gruppo di uomini che "pattugliano", appunto. Il resto lo imparerete sul campo o, per meglio dire, nelle prossime pagine. Ottimo, ora a posto... Aaaattenti!

Fabio "Effebiesse" Simonetti

MISSIONE 1: IL BATTESIMO DEL FUOCO



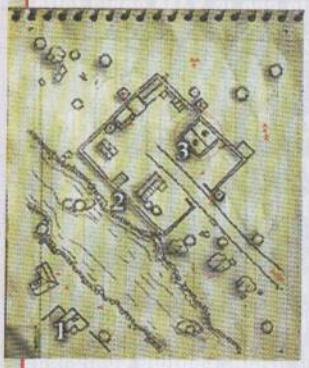
La prima missione non è eccessivamente difficile, a patto che abbiate imparato le peculiarità di ogni vostro uomo...
L'obbiettivo è semplice: riuscire a distruggere la postazione radio nemica 4. Per farlo avrete a disposizione solo 3 uomini: il Berretto Verde (BV, d'ora in avanti), il Pilota (P) e il Marine (M). Peccato che ciascuno di loro si trovi in una posizione svantaggiosa (rispettivamente nella locazioni 1, 2 e 3) e che prima di agire debbano essere riuniti.
Per prima cosa controlleremo il BV. Andate a sinistra, sfruttate come riparo i muretti e, non appena la guardia di pattuglia vi girerà le spalle, fiondatevi da lei e tagliatele la gola col coltello (pulsante per la scelta rapida dell'arma: "X"); se non volete rischiare potete anche usare altre tecniche come il nascondervi nella neve (occhio alle impronte), attirarne l'attenzione con l'esca o semplicemente riempirla di piombo (solo se abbastanza distanti dalle altre guardie). L'importante comunque è che alla fine la facciate fuori.
Raggiungete il muro a sinistra del filo spinato (vedi foto) strisciando, aspettate che la pattuglia non vi stia guardando e arrampicatevi cliccando sulla sua cima (il puntatore diverrà un piccone); scendete dall'altra parte usando lo stesso sistema, uccidete silenziosamente la guardia che sta fumando e, raccogliendo il cadavere con la mano, portatelo dietro alla casetta, al riparo da sguardi indiscreti.
Passate il controllo al Pilota, appostato accanto al camion del punto 2. Non appena la pattuglia starà per ritornare verso la casa dietro alla quale avete messo il BV, correte al mezzo, dirigetevi alle spalle dei soldati e, quando sarete a meno di due metri, selezionate il mitra (tasto di scelta rapida: "M"): con una singola sventagliata, fateli fuori entrambi. Non sarà affatto facile, anche perché l'arma che userete necessiterà di un po' di tempo prima di poter sparare una seconda salva di colpi, quindi vedete di far fuori i brutti ceffi alla prima, altrimenti dovrete usare qualche medikit per curare il vostro uomo... se vi va bene! Perfetto, ora che l'area a sud è libera, tocca al Marine.
Attivatelo, aspettate che la prima guardia vi dia le spalle e poi correte da lei uccidendola a distanza minima col fucile subacqueo (tasto "J"). Non potendo nascondere il cadavere, dovrete sperare che la guardia che sta pattugliando l'area in alto non lo veda: mal che vada nascondetevi dietro alla roccia a destra e prendetevi cura delle due restanti usando la pistola. Semmai vi dovesse andare bene, invece, attendete di essere fuori dalla visuale del soldato in movimento, andate a quello di spalle per sgozzarlo, nascondetevi dietro alla roccia già nominata e, appena lo sfortunato pattugliante accorrerà per osservare il corpo del compagno, voi accoppatelo con la pistola (tasto "G" per attivarla in velocità). Ora in acqua col gommone: andate al pontile a sud per caricare i vostri amici e poi, tutti insieme, fino all'area 4. Scendete dall'imbarcazione, con M sgonfiate il canotto e mettetevelo nello zaino, spostate tutti nell'edificio a nord e, selezionando il BV, fategli prendere il barile lì vicino. Aspettate che la pattuglia abbia passato il nido del mitragliere (vedi foto) e poi correte qui abbandonando la botte e l'esca, da posizionare tra il mitra e il barile ma non troppo distante da quest'ultimo. Correte nuovamente dietro alla casa prima che veniate avvistati, attendete le guardie e, quando saranno abbastanza vicine, accendete l'esca, così d'attirarle vicino alla trappola: uscite allo scoperto, sparate un paio di colpi alla botte e BOOOM! Quattro uomini in meno... beh, se sarete stati bravi. Ora non vi rimarrà che uccidere il tizio che accorrerà, infarcire di esplosivo l'antenna (con i soliti barili) e far scoppiare tutto.

Hahaha, il BV sta piazzando l'esca e un bel barile di esplosivo accanto al mitragliere. Ora, non appena la pattuglia sarà di ritorno basterà attivare il segnale e far scoppiare tutto.

Non appena le guardie vi daranno le spalle, fate scavalcare il muro al Berretto Verde, accoltellate il piantone e, caricandovi il cadavere sulle spalle, imboscatelo dietro alla casa...

START

MISSIONE 2: UNA TRANQUILLA ESPLOSIONE



Obiettivo: far esplodere il serbatoio di carburante 3 all'interno della base pesantemente difesa e fuggire con un camion. I vostri uomini saranno tutti quanti al punto 1 della mappa: il Berretto Verde, il Cecchino, il Marine, il Geniere e il Pilota. Oltre alle solite guardie e pattuglie, il problema più rilevante è la motovedetta, che ogni tanto passa nel fiume. Voi iniziate a prendervi cura del soldato a sinistra con M (un bel colpo di arpione, ok?), poi, riparati dietro alla casupola, fate fuori gli altri due attirandoli come meglio credete (un colpo di pistola, l'esca del BV, ecc.). Attendendo il passaggio della motovedetta, portate poi il C sulla riva al fiume e, usando la sua carabina di precisione, freddate il piantone sul muro 2 e quello che gironzola a destra. Tornate indietro prima che ripassi la nave, selezionate M, BV e C, buttate in acqua il canotto di M, saliteci e attraversate i flutti approdando proprio dalle parti di 2. Fate acquattare BV e C mentre con M tornate indietro per prendere i restanti uomini (occhio alla nave però!). Una volta che tutti saranno dall'altra parte, raccattate il gommone per sicurezza, assicuratevi che tutti siano per terra e, selezionando BV, fatelo arrampicare sul muro di cinta. Abbassate la scaletta così che tutti possano salire di sopra, fatelo, passate il controllo a C, fategli uccidere il pattugliatore del cortile e poi, senza dare nell'occhio, fate scavalcare a tutti il muro facendoli appostare dietro al camion posteggiato. Signori siamo nella base!

Facendo salire sul muro il BV e abbassando poi la scaletta, potremmo far sì che i nostri uomini raggiungano, senza colpo ferire, il cortile interno della base...

Portate immediatamente P ed M al veicolo preparandolo alla partenza. Col BV, raccogliete quanti più barili potete, metteteli a distanza costante dal serbatoio 3 alla casa di legno verso sinistra (adoro il caos!) e poi fate salire anche lui sul camion. Col C sparate al piantone all'entrata del campo, montate sul camion e selezionate colui che chiuderà la missione: il Geniere. Andate all'angolo più a sinistra del serbatoio, aspettate che la pattuglia all'esterno delle mura si trovi il più lontano possibile dalla strada d'uscita e posizionate la carica a tempo. Fiondatevi al camion (tutti dovranno essere dentro, mi raccomando!), controllate P e portate fuori il veicolo dalla base sfondando le sbarre prima che vi si infiammi il sederino!

La carica a tempo è piazzata sul serbatoio, i barili sono stati posizionati così da provocare più danni possibili e il Geniere sta fuggendo sul camion pronto alla partenza. Adoro i piani ben riusciti!

MISSIONE 3: SQUADRA DEMOLIZIONI

Si balla! 'Sta missione è davvero dura, basta guardare i punti sulla mappa! Si partirà dal punto 1 e lo scopo finale sarà abbattere la diga di Sysendam. Selezionate tutti e quattro gli uomini disponibili: BV, M, G e la Spia (S). Aspettate che la pattuglia vi passi vicino e, una volta che vi darà le spalle, sbucate fuori facendo secchi tutti e tre i soldati all'unisono. Un'altra guardia a questo punto dovrebbe correre da voi, tornate dove eravate e, attendendola pazientemente, freddatela in batta. Portate la squadra al fiume eliminando furbescamente anche un quinto soldato (non appena sarete avvistati gettatevi a terra e strisciate dietro al primo masso, per poi sparare allo stolto che verrà a guardare se siete lì); tagliate la gola al poverino che sta osservando i pesci e fate immergere M grazie alle sue bombole.

In apnea, raggiungete l'area 2 della mappa, sparate alla guardia col fucile subacqueo e raccogliete subito il canotto. Sempre con M, andate fra le tende, appostatevi fino a quando non arriverà l'uomo in pattuglia e, quando questi vi avrà girato le spalle, accoltellatelo senza pietà. Tornate al fiume ora, usate le bombole e occupatevi dell'unica guardia esterna rimasta: quella all'estrema sinistra del campo. Fatto tutto? Ok, rientrate in acqua, aspettate che la guardia che pattuglia l'interno della base (la stessa che ogni tanto passa davanti al cancello), dia le spalle al fiume e poi sbucate fuori piantandole un arpione tra le scapole; sarà poi il turno di quella subito a destra... Fattovi ancora un bel pezzettino a nuoto, uscite all'estrema destra del campo, così da prendere di sorpresa il piantone vicino ai vestiti dell'Ufficiale, tagliuzzate a dovere il suo amico poco oltre e, per ultimo, quello rimasto accanto all'edificio in basso. Ora avrete la strada libera per far entrare la spia: aprite il cancello di ferro, usate il gommone per raggiungere i vostri amichetti, caricate S e fate man bassa di tutta la roba che trovate stesa nell'area 3 della mappa (non so perché ma mi ricorda Indy and the Last Crusade... a voi no?). Bene, ora che tra le vostre file avete un simpatico travestito... ehm, volevo dire infiltrato.

Area della mappa 2 e 3. Dopo che il marine avrà preso il canotto, si dovrà trovare il modo d'introdurre la spia nel perimetro, così da rubare i vestiti da Ufficiale.

Mandate S sul ponte della diga e da qui fino all'interno della base nemica. Raggiunta la cabina elettrica con la lucetta rossa lampeggiante (4, sulla mappa), entrateci con nonchalance e staccate la corrente all'intero recinto. Manca solo una cosa prima di portare tutti all'altezza della rete e aprire un varco: l'eliminazione delle guardie che la pattugliano sul margine del fiume, e chi meglio di M se ne può occupare? Ok, mandate quest'ultimo in apnea fin dall'altro lato del corso d'acqua, fate fuori dapprima il soldato a sinistra con un bel colpo di fiocina (badate bene di sbucare fuori all'ultimo momento, di stare bassi e di seccarlo all'altezza della casa di legno più lussuosa, quella che vedete anche in una delle foto) e poi, nuovamente in acqua, quello a destra, abbattendolo all'altezza del secondo gruppo di generatori.

Portate tutti quanti in gita col gommone, remate lontani dalla casupola di controllo 7 ma vedete di toccare terra tra il secondo e terzo palo elettrico: c'è una maledettissima guardia che cura il cancello principale ed è lei il vero problema. Visto e considerato che non potrete abbatterla, cercate solo di star lontani dalla sua linea visiva; se vi può far sentire tranquilli, magari usate S per tenerla occupata mentre gli uomini approdano (lei terrà gli occhi fissi sul vostro traves... ehm, infiltrato). Fate acquattare tutti, riprendete il gommone, aprite un varco nella rete (vedi foto) grazie a G, spostate S a distrarre il soldato a sinistra della cabina elettrica precedentemente disattivata e, con BV introdottosi nel recinto, uccidete l'omuncolo a destra del primo esplosivo da raccogliere. Nascondete il cadavere tirandolo indietro tra l'edificio 5 e la prima casupola coi generatori, poi fate la stessa cosa per la guardia a sinistra (occhio a dove sta guardando) e il piantone distratto da S (alla fine ci sarà un mucchio di cadaveri ma non preoccupatevene). Nuovamente nei panni di S, distraete il soldato che continua a gironzolare avanti e indietro dall'esplosivo 6, vedete di fermarlo in modo che dia le spalle alla casa 5 ma che sia abbastanza lontano dal vero piantone presente in 6. Uccidete entrambi gli uomini con BV e con G raccogliete tutte e due le cariche. Ottimo, ora arriva la parte davvero difficile.

Portate fuori dalla base S e fatelo parlare con la guardia esterna a sinistra del cancello. Badate: non quella di pattuglia ma quella con lo sguardo fisso verso destra. Muovete a carponi gli uomini fuori dal recinto e mettete in acqua il gommone, prendendo bene i tempi (esiste ancora il soldato di pattuglia all'entrata es S è già impegnato). Una volta che saranno tutti su, con G piazzate di corsa una bella bombetta sulla torre 7 e, appena fatto, correte alla barca facendo remare M verso l'altra riva. State più o meno vicini alla diga 8 ma fuori dalla linea visiva della torretta 7; virate verso le mura dell'obiettivo solo dopo la prima esplosione e siate sicuri di aver detto ad S di tornare all'area 1. A questo punto fate scendere G sulla base della diga, piazzate l'ultima carica e via come un nasturzio (come chi?!? NdSS) verso la libertà (all'estrema destra e poi su fino alla spiaggia). La missione finirà non appena farete salire tutti gli uomini sul camion, che giungerà non appena vi sarà il secondo Boom!

Oh, da qui potete vedere tutto ciò che vi interessa: la posizione del taglio nella rete, le due cariche e, tra l'altro, anche S che sta intrattenendo la guardia a sinistra della cabina elettrica.

E la diga è praticamente andata. La casupola di controllo è comunque il vostro primo obiettivo, non dimenticatevelo!

MISSIONE 4: RIALZARE LA TESTA

Obiettivo: devastare una villa tedesca in pieno territorio nemico. Per prima cosa fate acquattare immediatamente i vostri uomini nella posizione 1 della mappa, selezionate il BV e fatelo spostare in direzione dell'edificio diroccato 2, facendo bene attenzione a non farlo beccare da qualche soldato di pattuglia. Una volta qui, attivate l'opzione per evidenziare il campo della visuale del soldato a destra (cliccateci sopra tenendo premuto Shift), aspettate che quello di ronda sia passato e poi freddate il primo mettendolo di fronte all'edificio. Muovetevi strisciando fino al terminatore delle rotaie e rifate la stessa scena col soldato lì presente. Sarà poi la volta del pattugliatore, che potrete fregare nascondendovi nella neve fresca. Portate il C in una posizione sufficiente a poter tenere sotto tiro il soldato accanto alla roccia 3 di sinistra. Riportate il BV alla casetta 2 e, volendo attirare il tedesco subito a sinistra, posizionate l'esca sulle rotaie per poi mettervi il più possibile vicino al muro della catapecchia. Aspettate che la pattuglia di tre uomini abbia superato la roccia 3, uccidete grazie al C la guardia appostata in questo posto (fate riacquattare immediatamente C dopo averlo fatto sparare) e poi con BV, attivando l'esca, quella che accorrerà grazie alla pistola... Perché questo? Per attirare l'attenzione del pattugliatore che si aggira tra i vagoni deragliati del treno e far fuori anche lui! Molto rapidamente, fate strisciare BV in 3, muovete il cadavere facendo sì che sia coperto dalla roccia e poi tornate alla casa...

Ora il più è fatto, occupiamoci dei tre fessi che curano il carro armato. Portate un cadavere tra la solita casa 2 e il vagone passeggeri poco più a destra, così che i tedeschi lo vedano, mandate BV alla roccia 3 e, non appena verrà superato dagli uomini che stanno andando a dare un'occhiata, fatelo correre coperto nella loro direzione per poi fargli aprire il fuoco non appena sarà a portata dei poveretti. Probabilmente altri accorreranno e voi saprete il da farsi...

Bene, aggirate il masso 3 con BV tenendovi lontani dalla vista del piantone a sinistra del carro 4, che terrete sotto tiro grazie a C appostato a dovere. Semmai ci fosse ancora la guardia alla roccia subito sopra la 3, mandate lì il BV, ordinategli di accoltellarla e, con un tempismo da orologio svizzero, mentre quest'ultimo fa il lavoretto, passate al C sparando al piantone del carro armato (il tasto per selezionare la carabina è "R"). Portate il pilota al mezzo, fate entrare con lui tutti gli altri ed eliminate ogni minaccia grazie ai mitragliatori della torretta (per controllarli tenete premuto Ctrl e cliccate sul bersaglio). Avvicinandovi al filo spinato, uccidete tutto e tutti, poi abbandonate il mezzo e superate la barriera freschi e riposati. Controllate C, attendete che il treno sia passato e fategli percorrere il ponte; non appena vedrete il piantone dall'altra parte fuggire alla volta del sidecar, selezionate la carabina ("R") e freddatelo prima che avverta tutti della vostra presenza.

Lasciate che il treno ripassi e spostate i vostri uomini fino agli alberi 5 (correte fino a metà ponte ma poi state bassi). Muovete BV a destra, ponete l'esca al di sotto della roccia con la guardia, attivatela non appena l'ennesimo gruppo di 3 tedeschi sarà passato e fate fuori l'uomo quando questi si fermerà a guardare. Dedicatevi alla successiva, posizionate l'esca accanto al secondo muro come mostrato in foto (usate pure la modalità spia per conoscere la sua visuale), aspettate che la solita pattuglia sia passata e attivate l'aggeggio: non appena l'imbecille vi darà le spalle voi dategli una coltellata (uno scambio equo!). Nascondete il corpo, poi scivolate all'uomo di destra per freddarlo e imboscarlo.

Salendo verso la strada (seguite i 3 dementi nel loro giro di ronda), dirigetevi alla guardia che sta osservando l'asfalto (tra i due muretti), aspettate che il soldato solitario che gironzola a sinistra non vi stia guardando e zak, ennesima vittima ed ennesimo imboscamento (dietro al muro di destra). Ora salite oltre la strada, tenetevi a destra e rimanete tra le fronde 6. Andando un po' a sinistra, abbandonate l'esca vicino al tipo del passaggio a livello, nascondetevi laddove già eravate stati e attivatela solo dopo che saranno passati i tre tizi al di là delle rotaie. Vedrete, come in foto, il soldato dirigersi verso il suono e voi potrete eliminare il suo compare che gironzolava a nord (nascondetene il corpo tra le fronte).

Finalmente avrete la strada libera fino al paracadute 7, zona che, con un po' di pazienza, farete raggiungere anche da tutti gli altri vostri uomini.

Prima di aprire le scatole, uccidete la pattuglia uscendole alle spalle (usate le pistole selezionando tutto il commando), poi prendete le bombe nella scatola grossa (usate il G), il mitra in quella piccola in alto (col P) e i colpi della carabina con C. Selezionate quest'ultimo, portatelo a gattoni dalle parti delle rotaie e tenete sotto tiro l'uomo del passaggio a livello; quando vedrete passare la guardia dall'altro lato della strada, controllate che i 3 soldati di pattuglia non vi vedano e fate fuori lui e l'altro per poi fiondare il BV a nascondere i due cadaveri. Attendete qui il passaggio del treno e, con un po' di fortuna, anche quello del camion. Quando il pilota scenderà per entrare nella casetta del passaggio a livello, col BV fracassategli al testa e poi via con BV, M e C verso l'entrata della villa per l'ultimo lavoretto di "pulizia".

Dovrete eliminare ogni guardia che si frappone tra voi e l'obiettivo, perciò mandate in batta M verso il lato destro dell'entrata, pronto a far fuori i due piantoni, e BV con C acquattati a distanza tenendo sotto tiro il pattugliatore di quella zona. Non appena quest'ultimo soldato si allontanerà dall'ingresso, con M uccidete usando la fiocina (tasto "J") la guardia più all'interno (attivate l'opzione per vedere ciò che lei vede e avanzate al momento giusto), poi dedicatevi alla seconda un po' più in fuori. Con il C sparate a quella in movimento, poi col BV imboscate i tre cadaveri.

Ora portate tutti al coperto. Con G andate strisciando verso il cancellone della villa per fare un'imboscata ai 4 uomini che pattugliano l'area in basso all'entrata. Attenti che non è facile: non appena saranno tutti vicini, corretegli a portata con G (fate sì che vi diano le spalle) e lanciate una granata (tasto "E"), badando bene che detoni il più lontano possibile dalle mura della villa; se così non fosse, vi ritrovereste circondati dalle guardie e dovreste portare al sicuro G attendendo che tutti se ne vadano.

Con P, portate il mezzo all'entrata, attendete che le guardie nella zona oltre le mura non guardino e portate dentro tutti gli altri a carponi raggiungendo quella specie di stalla (vedi foto). Attendete una seconda volta le tre guardie e, non appena quella dalle parti della villa sarà girata, portate dentro il camion in tutta fretta, fate scendere P, fatelo acquattare e mandatelo coi suoi amici coprendolo grazie alla statua. Con una delle bombe a mano di G fate saltare il camion e poi fate strage: state coperti dietro alla stalla, selezionate tutti e con le pistole occupatevi di ogni tedesco che verrà avanti. Usate pure la carabina di C per quelli lontani, assicuratevi solo di tenere un colpo per l'uomo al molo 9, subito dopo la scalinata. Il mitragliere potrà essere tolto di mezzo aggirandolo con M da sinistra, strisciando cioè davanti alla capanna con le barche per poi usare su di lui l'arpione. Una volta che non vi saranno più soldati in zona, piazzate la bomba a tempo sulla villa e fiondatevi alla barca per terminare il livello.

Area 6. Il tizio del passaggio a livello è attirato dal suono dell'esca e noi siamo riusciti a uccidere il soldato a Nord... BV lo sta ora riportando al suo nascondiglio.

Giuro, non volevo! Stavo pulendo la pistola e... beh, almeno non posso dire che la mia tattica non abbia funzionato!

L'arcata della villa 8 è crollata e il nemico è rimasto fuori. Ora saremo liberi di dare la festa in onore del Führer... Dov'è la dinamite?

La seconda guardia, nella zona a destra del ponte della ferrovia, non è difficile da fregare... Basta qualche foto porno (l'esca), un coltello e saremo a cavallo!

MISSIONE 5: GIUSTIZIA CIECA

Con voi avrete solo un BV (Berretto Verde) e la S (Spia). Obiettivo: far saltare un centro radar. Per prima cosa prendiamoci cura di tutte le guardie della zona dei vestiti usando largamente l'esca del BV (quindi NON dimenticatevela in giro: dopo averla usata riprendetela!): freddate dunque quella a destra della zona di partenza 1 tenendo d'occhio il suo raggio visivo (Shift cliccando sopra al nemico), quella poco più in basso e la simpaticona a sinistra, piazzando il vostro aggeggino dalle parti dei barili grigi. L'uomo più sotto lo sistemerete correndogli addosso non appena vi darà le spalle e, poi, nascondendovi nella casetta 2 dopo aver piazzato e attivato l'esca, quello che fa la spola tra le casse e i bidoni (spuntategli alle spalle non appena si fermerà alla fonte del suono). Il successivo nazista lo dovrete necessariamente accoltellare in corsa mentre vi darà le spalle: il suo occhio lungo gli farà notare ogni traccia che lascerete nella neve, perciò niente agguati da dietro le casse!
A sud, il sodato che segue il percorso a "L" potrà essere fregato con la solita esca oppure essere lasciato di stucco spuntando dai bauli alla sua destra col coltello pronto all'affondo. Fin qui è stato semplice, no? Ok, ora lo sarà un po' meno: occupiamoci delle due guardie a destra, quelle che si coprono a vicenda. Portate la S dietro alla legna vicino a quella più in alto mentre con BV state alle spalle dell'altra senza esagerare (la prima potrebbe vedervi). Attivate la modalità "visuale del nemico" su quella più in basso, attendete il momento buono e fate agire la S che farà fuori il suo ometto con una dose di veleno (tasto rapido: "L"). Passate immediatamente al BV (tasto rapido "1" e poi "X" per l'arma), fregate il balordo prima che si accorga del cadavere dell'amico e poi rilassatevi...
E' il momento di usare il telefono 3 per attirare la sentinella della zona dei vestiti 4. Mandate il BV in 3 non appena la pattuglia di 4 nazi sarà passata (attenti anche alle impronte nella neve, in caso di pericolo sotterratevi!), fategli fare le telefonata e con S fiondatevi in 4 (occhio ai due guardiani), eliminando lo stupido soldato col veleno. Riportate BV al coperto facendo poi indossare gli abiti da Ufficiale a S.
Col vostro infiltrato, salite sulla funivia per la zona della parabola 5, avvelenate il piantone al capolinea e poi, fischiettando con indifferenza, dirigetevi a destra, fino all'estremità della mappa. Una volta qui, studiate gli spostamenti della pattuglia di soldati, freddate la guardia che sta osservando il dirupo e imboscatene il cadavere davanti al granaio lì vicino. Fate lo stesso col piantone a sinistra non appena i 3 soldati gli passeranno davanti e poi, alla parabola, attirate l'attenzione del comandante del pluri citato gruppo di uomini in modo che non osservi la zona del granaio. Ora la parte divertente. Portate BV nell'area 3 senza esporvi, aspettate che passi la solita pattuglia dei 4, acquattatevi e, calcando le loro stesse impronte (la zona è tutta MINATA!), andategli dietro fino ad arrivare nell'area con l'edificio sventolante bandiera nazista. A questo punto scavatevi la fossa (non in quel senso!) e attendete che i mentecatti, tornando indietro, vi superino; sbucate fuori dalla neve, correte come lepri alla parete rocciosa (cercate comunque di mantenere lo stesso sentiero che hanno fatto i beoti) e iniziate a scalarla. Arrivati su, iniziate a spostare i bidoni d'esplosivo facendo una strada che colleghi la parabola al granaio, poi nascondetevi nella casupola a destra dell'antenna... Con S smettete di parlare all'Ufficiale (DOPO che le impronte del BV saranno sparite dalla neve!), attendete che i pattugliatori abbiano ripreso il loro giro e fiondatevi ad avvelenare l'ultimo tedesco solitario. Mandate BV all'aereo facendolo sdraiare accanto al mezzo (se salisse lo vedrebbero), attendete che la pattuglia sia vicina al barile accanto al granaio, estraete la pistola e fate detonare il tutto. Booom! L'ultimo passo, una volta essersi assicurati della distruzione della parabola, sarà la fuga dei due eroi sull'aereo (semmai S dovesse togliersi l'uniforme rimettetegliela col tasto "U")...

Mentre il BV, parlando con la guardia, starà cercando di farsi passare per una certa Edna, voi con la S arrivategli da dietro e ficcategli il siringone nel chiappone!

BV sta mettendo a posto i barili, S sta intrattenendo gli ospiti e il bambino dorme nella culla... Che bella la vita di coppia!

MISSIONE 6: LA MINACCIA DEL LEOPOLD

Mai sentito parlare dei "Cannoni di Navarone"? Ottimo, anche il Leopold è un cannone e anch'esso va fatto saltare.
Con voi avrete il BV, il C e il G; portate il primo ad occuparsi del soldato subito alla vostra destra, occultatene il cadavere dietro ai sassi della zona 1 e fiondatevi all'edificio crollato della 2, dove si svolgerà la parte più difficoltosa del piano: passare da una stanza all'altra senza che i nemici vedano voi o i cadaveri che lascerete in giro. Salite dunque la scala a pioli, aspettate che il piantone verso il basso ("B", nella foto) non vi guardi, uccidete il primo nazi ("A") e imboscatene il corpo il più vicino possibile alla scaletta da cui siete saliti. Attendete nuovamente che l'uomo arrivi all'estrema destra del suo giro e accoltellatelo subito, tornate nell'area della scala e questa volta occupatevi del tizio che gira verso l'alto ("C"); attenti però, perché è coperto dalla guardia "D" accanto all'orologio a pendolo (attivate su di essa l'opzione "occhio")... Il sistema più semplice è attendere che quest'ultima non guardi e lanciare il BV all'accoltellamento di "C" (sperando solo che il cadavere non vada in una zona nel raggio visivo di "D"!). Dopo aver fatto ciò passate a "D" non appena non sarà rivolto a voi e, in seguito, "E", "F" e "G", tenendo d'occhio per quest'ultima gli uomini nel cortile. Portate i cadaveri al centro dell'edificio 2 così da stare tranquilli, poi, non appena "I" non sarà nei paraggi, fate sparare ad "H" dal cecchino occupandovi immediatamente del già citato "I" col BV.
Portate G e C dove già c'è il BV e da qui acquattati fino alle casse in basso (c'è un carro blindato che ogni tanto passa!). Uccidete le due guardie oltre il masso come preferite (con l'esca, con la tagliola del G, ecc.), e occultatene le spoglie dietro alla roccia o dietro a una tenda. Attendete che passi il carro e poi, con tutti e 3 i Commando, andategli dietro imboscandovi dalle parti della catapecchia 3; aspettate che l'affare faccia manovra e poi, a carponi, iniziate a dirigervi verso il cannone stando il più possibile verso il basso. Fermatevi all'altezza del pino prima dell'esplosione, lasciate che la pattuglia all'interno del filo spinato passi (vedi seconda foto, "1^ zona per nascondersi) e poi fiondatevi alla seconda zona sicura. Da qui, attendendo sempre il momento più opportuno, filate oltre le rotaie del treno, andando dall'altra parte del muretto 4. Col G, fate esplodere una carica di dinamite vicino al cannone, poi tornate al muretto e attendete i frutti di questa azione diversiva: gran parte delle guardie della zona accorrerà per vedere ciò che è accaduto e voi, dalla comoda posizione dietro a 4, potrete tirarle giù tutte usando le pistole. Dopo una decina di morti, potrete uscire dal nascondiglio, eliminare i due rimba davanti al "castello" grazie al C e salire verso il vagone del Leopold. Fate arrampicare il G sulla scaletta 5, posizionate la dinamite esattamente sotto il cannone e poi tornate giù. Con il BV uccidete il soldato tra le tende in alto, poi andate all'edificio 6 dove, all'interno, potrete vedere 3 guardie: una che gironzola in una stanza, un'altra che va avanti e indietro per il corridoio e l'ultima appostata in uno degli angoli del palazzo. Attendete che la prima non osservi la scaletta d'accesso, usatela e correte appiattendovi contro il muro bianco a destra. Dovete essere velocissimi ora (salvate la posizione!): uccidete la prima non appena darà le spalle, passate nella camera della terza senza toccarla e, prendendo alle spalle la seconda, freddatela prima che dia l'allarme. Eliminate anche il terzo babbeo, scendete ancora di sotto e occupatevi della zona 7.
Un piantone sarà accanto al muretto col filo spinato, un mitragliere in mezzo alla neve e un terzo soldato gironzolerà nel recinto... Col C fate fuori il piantone e il pattugliatore (magari quando si trova nella zona più in basso) mentre col BV tagliate la gola al mitragliere. Col G fate esplodere il cannone e, sempre acquattati dalle parti dell'ultimo tedesco ucciso, attendete l'arrivo del camion. Fine.

Ecco la disposizione delle guardie nell'edificio 2 e l'ordine in cui dovrete prendervene cura: in bocca al lupo!

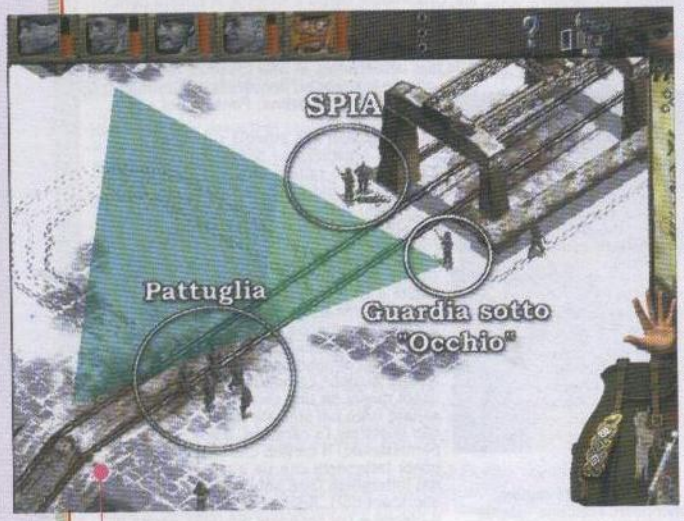
I punti in cui dovrete stare accucciati per non farvi vedere sono questi. State comunque attenti al carro armato e, soprattutto, alla pattuglia di nazi all'interno del recinto...

MISSIONE 7: CACCIA AI LUPI

La posizione più adatta per attaccare i nemici dell'area 1B? La collina! Gli stupidi saliranno di continuo e ogni volta si beccheranno i proiettili del BV e del M.

Febbraio 1942, i tedeschi hanno iniziato a usare un nuovo codice per le comunicazioni coi sottomarini: nell'impossibilità di scoprirne le future ubicazioni, dovrete distruggerne voi un paio prima che partano...
Uomini disponibili: G, P ed S nella prima squadra, BV ed M nella seconda. Coi primi tre organizzati in formazione compatta, andate a far fuori la piccola squadriglia di tedeschi che gira sopra alla posizione di partenza 1A (usate la pistola, nessuno vi sentirà); facendolo strisciare, fate raggiungere ad S l'entrata dell'area 2, attendete che il numeroso gruppo di soldati del cortile e quello singolo dalle parti dei panni a sinistra non vi stiano guardando e punzecchiate quest'ultimo a dovere (siringata letale: tasto "L"), caricandovi poi il corpo in spalla. L'obiettivo sarà portare fuori il cadavere senza venir beccati dall'occhio lungo dei tizi della zona 3, pertanto siate lesti e usate l'opzione "occhio" a dovere (magari, invece di cliccare sopra a un uomo, cliccate per terra, così, ogni volta che lo sguardo di qualcuno capiterà sull'area da voi indicata vi verrà mostrata l'ampiezza della sua visuale in modo più dinamico)...
Ok, dopo aver riportato la S ai vestiti e averglieli fatti indossare, speditela dal primo piantone a sinistra del montacarichi per vagoni ferroviari (vedi foto). Attivate l'occhio su quella di destra così da sapere quando non ha più il compagno nel raggio visivo, attendete che la pattuglia faccia il giro di boa tornando a destra (fatele superare i binari) e, al momento giusto, zak!, Nella chiappa del soldato! Premete al volo "H", così da poter raccattare rapidamente il cadavere del poverino, e portatelo fuori dalle mura in direzione del vostro luogo di partenza. Rientrate dopo averlo depositato e fate lo stesso col compagno, ricordando però che ora le visuali da tenere d'occhio saranno due: quelle dei soldati a destra del montacarichi (il più pericoloso è quello più lontano). Altra fuga col cadavere e poi altro omicidio, cioè la guardia più vicina al solito montacarichi! Attiratene l'attenzione quando sarà all'estremità più alta del suo percorso, attendete come sempre il passaggio della pattuglia... qualche altro secondo, cosicché il suo collega a destra stia per darvi le spalle e... lasciando cadere la conversazione per farla girare, punzecchiate la guardia portando in tutta fretta la sua carcassa di fuori (forza, non è impossibile, ci vuole solo un po' di pratica)! Dai, è quasi fatta. Quella rimanente è molto facile da eliminare e altrettanto comoda da portare fuori: c'è solo la pattuglia da attendere. Tutto a posto? Bene, che ne dite ora di uccidere anche quella al termine dei binari? Lo so che non era in progetto ma intanto che ci siete...
A lavoro ultimato (non vi spiego neanche come fare, è facilissimo), passate il controllo alla seconda squadra: quella nella posizione 1B. Fate strisciare BV ed M verso l'alto e, spostandovi a destra, portateli sulla collina 4 sovrastante le case di legno (vedi foto). Fate sparare un colpo a uno dei due uomini e, tenendoli selezionati entrambi, fate fuori con la pistola (tasto "G") ogni nazista demente che salirà la scarpata: mi raccomando però, fatelo sempre da acquattati (tasto "C" dopo aver sparato), altrimenti gli altri potrebbero vedervi prima del tempo.
Una volta liberata la zona, scendete di sotto e procedete con la pulizia del molo. La prima guardia non sarà un problema, quelle della zona 5 sì: ci sono un piantone e due vigilanti che gironzolano un po' troppo. Attivate la solita opzione "occhio" sul piantone davanti alla casa, aspettate che Gianni e Pinotto (i vigilanti) facciano il giro di boa per dirigersi a sinistra, e col BV fiondatevi a sventrare il soldato non appena guarderà dall'altra parte. Veloci come saette caricatevelo in spalla e zompettate dietro alla casa... mi raccomando, la rapidità e tutto! Ora col fucile subacqueo e il coltello dell'M pensate ai due restanti prendendoli di spalle, seguiti a ruota dal gonzo appollaiato sulla passerella del molo a destra.
Ora fate salire i nostri due eroi sull'unica barchetta che potranno utilizzare e, attendendo che i "guardiani del faro", si siano allontanati dalla zona 6 (se volete semplificarvi la vita trovate il modo di ucciderli!), remate lì, attendendo all'ombra della torre che ripassino (dicesi ombra l'area di visuale nemica coperta da un certo oggetto, in questo caso il faro). Quando la strada sarà libera, andate a stazionarvi dalle parti del primo sottomarino.
Ottimo, ora diamo il controllo al P dopo aver mandato S a distrarre la pattuglia dell'area 2 (vedete di fermarla in modo che non abbia sottocchio il mezzo blindato); facciamo accorrere quest'ultimo al veicolo armato e usiamo la sua torretta rotante dopo averlo portato sotto al montacarichi per proteggerlo (vedi foto).
Uccidete quelli che arriveranno all'area 2 dopo che l'allarme avrà suonato (a mano a mano che usciranno dalla casa voi freddateli), poi distruggete i due cannoni a guardia dei sottomarini usando un paio di bombe a tempo del G.
Fate scendere tutti gli uomini verso la rampa che termina in acqua; non appena i guardiani del faro non li vedranno, fate muovere la barca con M e BV spostandoli tra la banchina e l'U-Boat in alto. Procedete così da caricare tutti gli uomini lì sopra e fate scendere il G sulla passerella di legno allontanandovi poi di volata dagli sguardi dei soliti tre. Fatelo acquattare e conducete il vostro uomo ai siluri di ognuno dei due sottomarini piazzandoci le cariche. Tornate indietro stando bassi, risalite in barca non appena possibile (leggasi: occhio alla pattuglia!) e poi via di filato alla boa 7 mettendovi, se serve, nell'ombra del faro per un'ultima volta.

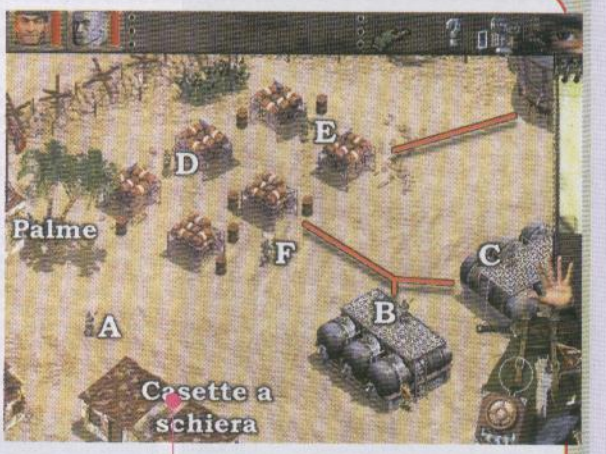
Il nostro mezzo blindato ha fatto il suo lavoro da sotto il montacarichi, ora tocca al G piazzare le bombe sotto ai due cannoni: in questo modo gli U-Boat saranno sguarniti.



Ecco il momento preciso nel quale S dovrebbe fare la puntura alla prima guardia della zona 2: la pattuglia sta andando verso destra e ha già superato i binari mentre il collega del condannato a morte non l'ha più nel raggio visivo.

MISSIONE 8: GIOCHI PIROTECNICI

Ottobre 1942, si cambia continente. Sta per iniziare la mitica battaglia di El Alamain, in Africa, e voi siete stati spediti quaggiù per sostenere il Generale Montgomery contro Rommel, la Volpe del Deserto (scusate, ma se non sbaglio in questo periodo gli italiani erano alleati coi tedeschi! Ci stiamo tagliando le gambe da soli!).
Come prima missione dovrete far saltare un deposito di carburanti sfruttando due uomini: il solito BV e il C. Date un'occhiata alla foto e uccidete i nemici in questo modo: attendete che "A" si sia allontanato e mettete nella sua camera l'esca (mettetela il più possibile vicino al muro in alto); tornate nell'angolo da cui siete partiti (1), accendetela e, non appena sia "A" che "D" la staranno guardando, uccidetele entrambe con un paio di coltellate. Avete notato che accendendo l'esca anche "C" si girerà? Bene, mettetela allora nell'angolo in alto della camera di "A", andate nuovamente a ripararvi e attivatela facendo così girare "C" e accorrere anche "E". Sempre col BV, prendetevi cura di quest'ultimo, quindi di "B" non appena sarà di spalle all'estremità più alta del suo giro, seguita da "C".
Spostate l'esca nella zona più bassa del percorso che faceva il nazi "B" ma non accendetela subito, prima spostatevi in "E" e da qui appostatevi tra i due barili verso il basso... Date un'occhiata all'area visiva della guardia "F": non appena non vi guarderà, accendete l'esca in modo da far girare i piantoni alla discesa e spedite il BV ad accoltellare il tizio che transita nella stanza a destra di "E" (sempre alle spalle, mi raccomando!).
Stando attenti a "G" e "I", assicurandosi che l'esca sia in funzione, eliminate colui che avevate tenuto "d'occhio" poc'anzi ("F"), poi portate il cadavere in una stanza così da occultarlo. Infilzate "G" stesso (di spalle, naturalmente), stando bene attenti a non farvi vedere da "I". Poi sarà il turno di "H", grazie a un colpo di C: usate l'opzione "occhio" sul nemico e, non appena ci sarà un po' di spazio, fate sbucare fuori il vostro uomo con la carabina (tasto "R") e seccatelo rapidissimi (come al solito, attenti a "I"). Eliminate "I" in scioltezza ed "L" solo quando il vigilante sul ponte a valle vi darà le spalle. Spostate un barile d'esplosivo dietro a "M" seguendo la raccomandazione precedente, poi andatevene.
Per l'ennesima volta controllate che l'esca che avete lasciato in "B" sia accesa, così da attirare l'attenzione degli uomini accanto alla discesa: uccideteli col BV, tenendo d'occhio l'uomo accanto al veicolo giallo che potrebbe vedervi (state sempre in ginocchio e, dopo aver colpito, riabbassateci premendo il tasto "C"). Riprendete l'esca. Con C, uccidete la guardia a Nord del gruppo di serbatoi blu 3 (ricordatevi di riabbassarvi subito dopo), portate gli uomini qui e, stando bene attenti a non farvi vedere, freddate sistematicamente tutti i nazisti che vi capitano a tiro, nascondendone poi i corpi dalle parti dei soliti serbatoi blu. La prima sarà la guardia a sud di questi ultimi: fatelo non appena il soldato oltre il camioncino non vi vede. Passate ora a quest'ultimo (opzione "occhio"), strisciando sulla strada principale di terra battuta (così da non lasciare impronte) in direzione della casa bianca di destra. Lungo il percorso abbandonate l'esca, accendetela non appena sarete al sicuro dietro all'edificio e, una volta che il soldato starà controllando, in concomitanza dell'allontanamento dei vigilanti nell'area coi panni stesi, pugnalatelo e occultate il corpo laddove vi eravate nascosti.
Ripreso l'oggettino, strisciate tra le due tende da campo , aspettate che il tedesco davanti alle casette della piazza 4 torni verso destra e, osservando la visuale del soldato della tenda a destra, rapidissimi fiondatevi ad accoltellare quello a sinistra prendendone al volo il corpo (ripassate tra le tende, è questione di secondi prima che il suo compare si rigiri) e portandolo al solito posto (i barili blu). Fate lo stesso col piantone della tenda di destra (occhio al solito vigilante davanti alle casette), seguito a ruota dal pattugliatore che vi ha dato tanti grattacapi (al suo giro di boa di sinistra voi appostatevi dietro alla prima casetta a schiera)... Il mio consiglio per quest'uomo è di attirarlo a sinistra della casetta grazie all'esca, ucciderlo e, caricandosi il cadavere in spalla, portarlo ai bidoni facendo il giro più esterno. Andate di sottecchi ai panni stesi nell'area 4 (stateci attaccati lasciandovi a destra); abbandonando la solita esca a sinistra di questi ultimi, attendete che il beota sia abbastanza vicino, dopodiché accendetela, uccidetelo e imboscatelo nell'ombra della prima casetta a schiera. Riprendete l'aggeggio elettronico. Riattraversate la piazza 4, entrate nella villettina più a destra lasciando, a un paio di metri dall'uscio, la solita esca già accesa; aspettate il soldato, uccidetelo saltando fuori dalla porta e spostatene il corpo il più vicino possibile all'edificio.
Ora muovete il C all'ombra della prima casetta di sinistra della zona 4. Sempre con C, fate tenere sotto tiro la guardia sul tetto della casa bianca e, non appena nessuno la starà guardando (cliccate con l'opzione "occhio" davanti al muro sotto di lei), tiratela giù acquattandovi subito dopo.
Bene, ripassate a BV e fategli mettere la solita esca davanti alla penultima casetta a schiera (la quarta da sinistra), attivatela prima di entrare nella porta, aspettate che la guardia "A" (vedi terza foto) si avvicini e poi sgozzatela appoggiandola alla parete della costruzione.
Zona 5, quella finale. Col BV strisciate ancora una volta verso la casa bianca, uscite quando il nazi "E" starà tornando a destra e ponete l'esca dalle parti delle palme; tornate al nascondiglio e da qui verso la piazza 4. Accendete l'esca e strisciate non appena non vi guarderà il soldato "B", al di sotto dei suoi serbatoi. Alzatevi in piedi non appena sarete alla scaletta (non vi vedrà), accendete l'esca così da far accorrere "D", "E" ed "F", salite di sopra al momento più opportuno (siate comunque rapidi!) e accoltellatelo immediatamente. Scendete giù di nuovo prima che l'esca non sia più un'attrattiva e volando verso il secondo serbatoio, sistemate anche "C". Tornate alla casa bianca.
Ora la parte difficile. Con il C, andate in una posizione sicura per tenere sotto tiro il piantone nella zona 6, portate il BV dietro ai bidoni più vicini alle palme e da qui dietro a quelli a destra di "D". Aspettate che "E", stia tornando a sinistra, fate sparare al soldato della locazione 6, riabbassate il vostro uomo (tasto "C") e contemporaneamente sgozzate "D" col BV nascondendo il corpo a sinistra. A questo punto "E" vedrà il cadavere in 6 (lasciategliene il tempo) e correrà in quella direzione: a seconda che lo faccia con "F" o da sola, voi andate dietro alle due uccidendole al volo (coltello, tasto "X"), oppure tendete un'imboscata alla prima dalle parti della palma. Pensate poi a "F"... è fatta!
Stando attenti alla guardia sul ponte esterno, organizzate i bidoni d'esplosivo così che tutto salti in aria; guardate la foto con le linee rosse: tre tra i sei gruppi di barili e il container gigante e quattro tra i sei gruppi di barili e i due serbatoi, mettendoli a forma di Y rovesciata (fate un po' di prove salvando, facendo scoppiare tutto e ricaricando la posizione). Ora fate uscire il BV spedendolo nell'area 2, e più precisamente a portata di tiro per il barile accanto al cannone (l'avevate messo, vero?), assicuratevi che anche la pistola di C arrivi ad almeno uno dei barili (se avete ancora qualche colpo di carabina potrete usare quella da una certa distanza), fate saltare tutto poi sbucate fuori e uccidete con la pistola (o carabina, colpi permettendo) il cretino che si trovava sul ponte (attendete che sia a portata), seguito dal mitragliere (non abbiate paura di uscire allo scoperto!). Anche col BV fate detonare il bidone e poi scendere giù dalla parete di roccia per l'area 6. A questo punto arriverà la jeep per portarvi fuori e, felici e contenti, berrete birra alla faccia di Rommel!

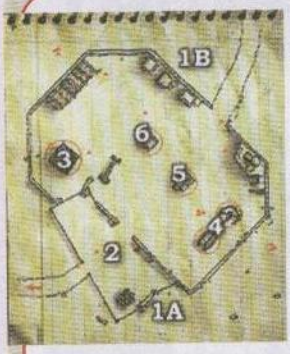


Sezione 5. Non sarà facile eliminare tutti quanti senza farsi notare. Le linee rosse sono quelle lungo le quali dovrete disporre i bidoni d'esplosivo.

Zona iniziale. Le guardie in questo posto si dimostreranno subito facete: starà a voi eliminarle seguendo più o meno quest'ordine.

Sezione 2, altre guardie e altro ordine da seguire. Attenti alla "F" e non dimenticate l'opzione "occhio" sulla "H"!

MISSIONE 9: VISITA DI CORTESIA



Facilissima. Questa volta dovrete introdurvi all'interno di un campo con diversi Panzer funzionanti e far saltare ben due magazzini, un'antenna con relativo posto di controllo e il quartier generale situato in un bunker. I vostri uomini saranno, ancora una volta, organizzati in due squadre: nel punto 1A della mappa avrete il BV, il C e il G, mentre all'1B ci saranno il P e la S già travestita da ufficiale tedesco. Fate entrare quest'ultima e mandatela al volo nell'area 2, tenete occupato il piantone all'entrata del campo più interno in modo che non guardi verso i barili gialli di sotto, attendete che il pattugliatore dia le spalle all'area 1A e, col BV, scavalcate il muro imboscandovi acquattati dietro ai già citati barili. Quando, per la seconda volta, il vigilante vi darà le spalle, voi corretegli addosso, accoltellatelo e nascondetelo dietro ai bidoni. Fate smettere di parlare S, così che il soldato si rigiri verso il centro del campo 2, andategli alle spalle sempre con S e fategli una puntura portando il corpo laddove avevate imboscato l'altro. Siringate anche la guardia che sorveglia l'entrata a sinistra nascondendone il cadavere dietro al muretto di mattoni poco più in basso. Ora la strada è libera: fate scivolare dentro il C e il G che, insieme a BV, manderete contro la parete a destra.
Controllando S, spostatevi al quartier generale 3; badando bene che il vigilante che fa la spola dall'edificio al centro del campo non vi veda, "punturizzate" il soldato accanto al camion e ponetene le spoglie dietro al bunker (sempre la zona 3). Fate lo stesso col sopracitato vigilante, badando che la vostra azione non sia notata da nessuno (per essere sicuri, cliccate con l'opzione occhio sul terreno davanti al quartier generale). Ora andate di filato a intrattenere il gruppo di pattuglia composto dai tre tedeschi più furbi del mondo. Vedete di fermarli quando si trovano lontani dal cancello nord, e di far sì che si voltino in direzione dei due magazzini centrali (il tasto per chiacchierare è "D"). Per inciso, dobbiamo far arrivare la prima squadra (BV, G e C) fino al posto radio 4!
Dopo questa prima tappa, vedete di fare entrare il BV nel magazzino 5 (se occorre fate spostare la S e il suo gruppo di "fan") badando bene di non capitare sotto agli occhi del vigilante che ogni tanto passa davanti al cancello d'uscita a nord (ora ponete su di lui l'opzione "occhio"). Non appena quest'ultimo arriverà alla sua "boa" di destra, fate uscire al volo il BV dal 5, corretegli addosso e accoltellatelo portandone il corpo dietro all'edificio 4, ma siate rapidi: c'è un altro vigilante a sinistra! Bene, ancora col BV uccidete ora la guardia di spalle al cancello, portate all'esterno della base il suo corpo e intanto posizionate C dalle parti del cancello appena liberato. Mirate alle due restanti guardie di sinistra con la carabina e uccidetele entrambe velocemente. Toccherà poi ai tre che staranno parlando con la S: tre colpi in rapida successione... non sarà facile ma spero almeno che non vi tremi la mano!
Finalmente ora potrete fare entrare alla festa anche il P e andarvene! Grazie al BV, disponete i quattro barili tra i magazzini 5 e 6, così che non appena salta uno salti anche l'altro. Col G mettete una carica al quartier generale 3 e l'altra tra l'antenna e il suo centro di controllo 4 (badate bene di porla proprio nel mezzo, altrimenti uno dei sue non salterà: magari fate un po' di prove salvando e ricaricando). Col P, portate il camion dell'edificio 3 davanti al cancello per l'area 2 (il più vicino possibile all'uscita): fate salire tutti tranne il G e, rimanendo a distanza di sicurezza, fate sparare a quest'ultimo il colpo di pistola a uno dei barili per poi salire al volo sul camion. A questo punto passate immediatamente il controllo al P e andatevene verso l'uscita prima di essere presi di mira da un carro armato. Le due cariche piazzate le farete detonare fuori dalla base nazista, poco prima di salire sulla jeep per finire il livello...

Mentre la squadriglia è tenuta occupata dalla spia (S), voi avrete tutto il tempo per uccidere ogni soldato della base.

Ed eccoci alla fine. Ogni cosa è stata messa al proprio posto: le due cariche del geniere, i barili e il camion. Ora basterà un solo colpo e... Boom, addio base!

MISSIONE 10: OPERAZIONE ICARO

Uno dei vostri migliori piloti, l'ufficiale McRae, è stato abbattuto al di là delle linee nemiche: voi dovrete andarlo a riprendere facendo poi saltare in aria un deposito di bombe e qualche aereo prima di fuggire a bordo di un velivolo lì per l'occasione. Se volete potrete anche tentare di rubare un carro armato ma vi posso assicurare che sarà più facile risolvere il tutto nel modo seguente.
Dalla zona di partenza 1, fate acquattare i vostri uomini (il BV, il C, il G e il P) portandoli il più possibile verso sinistra; organizzandoli in fila indiana fateli strisciare verso il basso in direzione della zona 2, tra la roccia e il muro di cinta del campo. Mi raccomando però: manteneteli il più possibile verso il bordo sinistro dello schermo!
Arrivati a destinazione, aspettate che il vigilante davanti al cancello d'entrata vi giri le spalle, fate uscire di corsa il BV da dietro l'angolo e fatelo correre fino alla zona in cui il soldato ha fatto il giro per tornare indietro (io la chiamo "boa"). Sotterratevi usando la pala (tasto "F"), attendete che il tizio ripassi e, non appena vi darà nuovamente le spalle per tornare ancora a destra, sbucate fuori dalla sabbia e accoltellatelo (prima tasto destro del mouse e poi "X" su di lui). Il corpo lasciatelo distante dall'arcata d'ingresso ma non statevene a preoccupare troppo.
Sempre col BV, non appena nessuno dei nazi all'interno del campo vi vedrà, scivolate al lato destro del muro di cinta esterno, poco oltre l'arco; abbandonate l'esca a due terzi del muretto (vedi foto), poi tornate indietro al punto in cui avete ammazzato il vigilante; non appena i soldati "A" e "B" sono girati, scalate il muro, acquattatevi e scendete dall'altra parte in mezzo alle casse. Accendete l'esca solo quando "B" sarà dalle sue parti: in questo modo vi darà le spalle perdendo di vista il suo compagno "A". Attendete il passaggio di quest'ultimo e, sbucando fuori dalle casse quando è di spalle, accoltellatelo nascondendone poi il cadavere. Fate la stessa cosa con "B", tenendo però d'occhio "C" che, ogni tanto, passerà accanto al deposito di bombe 3. A proposito di "C": per toglierlo di mezzo potrete nascondervi nella porta del deposito cui è solito passare accanto. Non appena l'avrà fatto uscire e, zak!, nella schiena!
Ora potrete andare in tutta tranquillità a liberare McRae: uccidete il piantone a destra della sua gabbia occultandone il cadavere dietro al camion rotto e poi aprite il cancello. Portate dentro tutti gli uomini facendoli acquattare, mandate il BV dalle parti del cancello per la pista d'atterraggio e, tenendo selezionata la visuale del piantone nell'angolo 4 (quello oltre le tende gialle), attendete che la pattuglia dalle parti del sasso 2 sia passata; al momento giusto (cioè quando non vi vedrà il piantone 4) accoltellate la guardia al cancello e poi riabbassatevi avvicinandovi il più possibile al lato della tenda. Non appena anche l'altro soldato verrà lì, fate lo stesso stando in piedi (rapidi!), poi mettete i due cadaveri dietro alla tenda, a contatto col palo dell'elettricità. Strisciando, portate ora il BV in direzione delle casse a sinistra del carro armato in riparazione, alle spalle del piantone. Attendete che il vigilante al di là della rete sia passato, uccidete quindi il soldato e mettetene il corpo al riparo dietro le casse.
Spedite il BV, il C, il P e McRae in direzione dell'aereo 5. Lungo la strada per l'aeroporto, da fare tutta strisciando, fate in modo che il C secchi i mitraglieri grazie alla carabina; siate precisi però: avete solo 3 colpi e 3 sono i nemici! La chiave di tutto è che il C riesca a trovare una posizione in cui tutti e tre i mitraglieri siano a portata del fucile senza bisogno che lui si sposti: la giusta locazione è mostrata nella foto... A questo punto basterà posizionare "l'occhio" sul nemico 3, far fuori il primo quando non è osservato, poi il secondo e infine il terzo per poi continuare a strisciare verso l'aereo. Una volta che tutti e quattro i vostri uomini saranno arrivati, fateli salire sull'aeroplano mentre il BV si occuperà dei barili di carburante da organizzare tra i due Stuka: una linea retta che colleghi le due carlinghe ma che possa essere facilmente raggiunta da un proiettile di pistola (non ora, comunque).
Ora la parte più difficile: quella finale (salvate, mi raccomando!). Col G, restato al campo, avvicinatevi al deposito 3, piazzate la bomba a tempo e poi fiondatevi tra la prima tenda gialla di sinistra e il muro di cinta, accovacciati. Strisciate ora dietro la seconda e, appena si sentirà l'esplosione, un carro armato balzerà fuori dal suo hangar per andare in direzione dei vostri amici all'aeroporto. Attendete che sia accanto al passaggio che conduce a questo posto (laddove c'era il piantone) e lanciategli una bella bomba a mano (tasto "E", badate di essere almeno a portata della strada, un lancio lì basterà!) accovacciandovi subito dopo (tasto "C"). Dietro di lui arriverà a questo punto un nutrito gruppo di nazisti mangia crauti: fate fuori quello che andrà a controllare i resti del carro con la pistola (da dietro i resti della prima tenda), mentre per tutti gli altri dovrebbe bastare una singola bomba scagliata da dietro la seconda tenda. Cercate di tenere a mente una sola cosa: state sempre bassi!
Ottimo, fatto ciò non vi resterà che strisciare (o correre se siete coraggiosi), all'aeroporto dove, dopo che il G sarà salito, il BV farà saltare con un bel colpetto gli aerei per poi salire a sua volta sul velivolo... Questa signori è la fine della decima missione e della prima parte; le altre dieci fatiche il mese prossimo. Aloha!!!
FBS

I nidi dei mitraglieri non avranno più scampo una volta che vi metterete lì. Badate solo di essere rapidi nel tirarli giù e di lasciare per ultimo quello che teneva d'occhio gli altri due: il terzo.

END

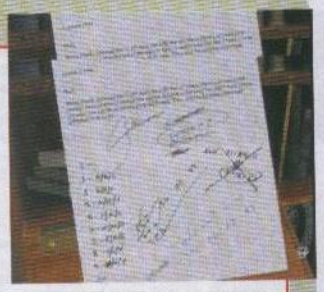
BLACK DAHLIA: IL MALE AL DI LÀ DEL TEMPO

I Take 2 confermano la loro indubbia leadership nel campo dei film interattivi con un gioco dotato, ancora una volta, di un'atmosfera veramente sopraffina, caratterizzato da un'ottima recitazione e da una trama spalmata su qualcosa come 8 CD. Vista la presenza capillare dei rompicapo e l'obiettiva difficoltà della maggior parte di essi, piuttosto che spiegarvi per filo e per segno come risolverli ho optato per una soluzione magari meno divertente ma sicuramente più funzionale: per ogni puzzle che la possiede vi indicherò tra parentesi la relativa password, da battere alla cieca dopo avere attivato il close up dell'oggetto in questione (il che significa che dovrete averlo in primo piano sullo schermo oppure dovrete andare nell'inventario e selezionarlo). La strada che porta alla Dalia Nera sarà lunga e difficile: seguendo pedissequamente questa soluzione e assistendo a tutti i filmati nella loro interezza escludo che ce la possiate fare in meno di sei ore. Ma non preoccupatevi del tempo che passa: sarà come andare al cinema, e se vi piacciono i gialli con una spruzzata di horror vi garantisco che vi divertirete.

Alessandro La Spada

CLEVELAND, 1941

Siamo nel 1941, e il giovane Jim Pearson é stato appena assegnato all'ufficio del COI, servizio segreto rivale dell'FBI. Walter Pensky, il suo predecessore, é improvvisamente scomparso lasciando un posto vacante in questa giovane agenzia diretta da Bill Sullivan.
Il vostro ufficio si trova nella ridente città di Cleveland, da qualche mese teatro di sanguinosi omicidi durante i quali la vittima viene fatta letteralmente a pezzi da un maniaco, prontamente soprannominato 'Torso Killer'.
Ma non è questo il vostro caso: il COI, in quanto agenzia di controspionaggio, dovrà indagare sulle infiltrazioni naziste (le iniezioni dei tedeschi sono infatti le più temibili... NdSS). Vi verrà quindi assegnato l'incarico di investigare su un esposto presentato da un industriale della zona, di nome Hank Finster, che ha denunciato di essere stato invitato a una riunione sovversiva di stampo nazista.
Giunti nell'ex ufficio di Pensky, ora vostro, avrete un bel daffare a capire qualcosa dei suoi documenti. Aprendo i cassetti della scrivania troverete una lista di cose da fare, tra le quali spiccano "pulire l'ufficio" e "chiamare il professor Strauss". Cliccate sulla nota, tenete premuto il pulsante e spostatela verso l'alto per ritrovare la pistola di Pensky. Andate nell'inventario e cliccate sul calcio dell'arma, fatelo scattare verso sinistra e troverete una piccola chiave. Nel cassetto più grande leggerete un ritaglio di giornale sulla creazione del COI, e una serie di note fatte dal detective durante i suoi dialoghi con Strauss. Nel casellario sulla destra troverete un documento di propaganda antinazista e un rapporto, che parla dell'interesse per l'occultismo palesato da alcuni importanti esponenti delle SS.
Esaminando la libreria noterete uno scompartimento chiuso. Apritelo con la chiave (andate nell'inventario, evidenziate la chiave e cliccate su Usa) e troverete un foglietto che invitava Pensky a decodificare una lista fornita dall'FBI. Pensky si era già messo al lavoro, come dimostrano i tentativi visibili sul memo. Un altro foglio nello scomparto, firmato dal professor Strauss, invitava Pensky a contattarlo al più presto.
Per ora prendete tempo ed esaminate la documentazione sul vostro caso: l'esposto é firmato da Peter Merylo, detective al lavoro sul caso del Torso Killer. Hank Finster si é recato da lui per denunciare un uomo, che l'avrebbe invitato a unirsi a una società segreta, chiamata Fratellanza di Thule. Andate a parlarne con Sullivan (premete la corrispondente shortcut, oppure uscite dall'ufficio e selezionate la foto col suo nome): a lui la storia della setta nazista sembrerà incredibile. L'unico motivo per cui il COI dà credito alle affermazioni di Finster é per non irritare le sue amicizie altolocate, soprattutto in funzione del fatto che la vostra giovane agenzia non vuole dare nell'occhio finché non goderà di protezioni politiche.
Chiedendogli che cosa sia successo a Pensky, Sullivan vi informerà che l'uomo é stato rimosso per problemi dovuti al suo eccessivo zelo.



COMINCIANO LE INDAGINI

Ora uscite e andate a parlare con Merylo, il detective che ha redatto l'esposto. Non gli sono simpatici né Finster, né i federali, né il Torso Killer e neanche le giovani reclute come voi. Anche lui, come Sullivan, pensa che Finster sia una sorta di scocciatore paranoico al quale va dato credito solo a causa dei suoi soldi. Merylo vi inviterà a guardare il libro degli schedati, dove Finster dice di avere riconosciuto colui che gli ha dato l'invito. Voi, che non siete ancora in grado di trovarlo, vi limiterete a prelevare il foglio con lo stemma di famiglia.
Salutate Merylo e andate a parlare con Finster. Lo stemma alle sue spalle é lo stesso riportato sul foglio, i giocatori attenti noteranno che si trova pure sull'invito della Fratellanza. Non ci vorrà molto a scoprire che Finster é di origini tedesche. Lo sconosciuto che gli ha dato l'invito é stato introdotto dal dipendente George Hansen (prontamente licenziato), aveva barba e capelli rossi e si é qualificato come 'il messaggero'. Hansen, se volete parlargli, frequenta un bar denominato McGinty's. Andate dunque in questa bettola e parlate col barista. L'unica cosa che avrà voglia di dirvi é che la vostra presenza infastidisce i clienti: lasciate perdere i due uomini al tavolo, muti come pesci, e rivolgetevi al gentiluomo dall'altra parte del bar: si tratta di Dick Winslow, agente federale, anch'egli al lavoro sul caso del Torso Killer.
Winslow, sin troppo sicuro di sé, si farà scappare l'informazione che l'FBI ha inviato al COI una lista di americani sospettati di essere spie naziste.
Tornate a parlare con Merylo, poi andate dal vostro capo e chiedetegli la lista dell'FBI: sorpreso che voi ne siate a conoscenza, egli ve ne darà una copia. Esaminatela e troverete i nomi sia di Hank Finster che del professor Strauss.
Andate nel vostro ufficio e prendete il memo di Pensky. Dalle note si capisce che le sigle di tre lettere, riportate di fianco ai nomi della lista, rappresentano numeri telefonici. Sostituite lettere e numeri e avrete quello di Strauss: 267-404. Chiamatelo con l'apparecchio sulla scrivania e vi verrà detto che il professore é fuori sede, ma potrete lasciare un messaggio.
Rifate un giro da Finster, McGinty's e Merylo: nessuna novità. Nel vostro ufficio, invece, troverete un messaggio di Helen Strauss, la figlia del professore, che vi chiederà di contattarla per gli artefatti di cui avevate parlato. Ma quali artefatti? Forse la ragazza sa qualcosa che potrebbe mettervi sulla buona strada... Andate a visitarla al museo. In realtà, Helen vi dirà solo che Pensky aveva chiesto a suo padre la traduzione di un foglio scritto in alfabeto runico. Un foglio che, questo ve lo dico io, è tuttora nascosto nel vostro ufficio.
Andateci e accendete la luce, poi spegnetela, guardate in giro e riaccendetela (l'interruttore si trova vicino alla porta); noterete che nella lampada sopra la scrivania compare la silhouette di un oggetto. Cliccateci sopra e Pearson lo prenderà, scoprendo che si tratta di un sacchetto con un foglio, intitolato "Nine gifts to Odin", e molti pezzi di ceramica.
Andiamo dunque a parlare con Hansen: lo troverete nel retro del bar di McGinty's. L'uomo che ha provocato il suo licenziamento si chiamava Louie, e gli si é presentato in questo bar. Hansen non sa altro, ma farà il possibile per scoprire dove rintracciarlo.
Giratevi e date un'occhiata al telefono attaccato al muro: uno dei tanti nomi sulla bacheca é quello di Lou Fielding, seguito dal numero (267-259) che, anche se chiamato, dà luogo a un nulla di fatto.

GLI OFFICIANTI

Tornate da Merylo ed esaminate nuovamente lo schedario. Con la descrizione di Finster troverete il vostro Louie, nella terza pagina in alto a destra, e prenderete visione degli pseudonimi da lui usati. Tornate da Hansen, che si è ricordato di avere sentito Louie qualificarsi come Harold durante la conversazione con Finster.

Riprovate con Helen: portatele l'invito, la carta intestata di Finster, i pezzi di ceramica e il foglio con le rune. La ragazza avrà bisogno di un po' di tempo per tradurre quest'ultimo, ma rispetto agli altri oggetti saprà darvi molte informazioni interessanti, soprattutto che uno dei membri della Fratellanza di Thule era soprannominato Araldo o Messaggero: dunque era 'Herald' e non 'Harold' lo pseudonimo usato da Louie durante la conversazione con Finster!
L'ultima notizia importante é che il padre della ragazza aveva trovato i frammenti di un vetro, contenente, si presume, i nomi dei principali esponenti di questa fantomatica Fratellanza, ma per cavare un ragno dal buco dovrete rimetterne insieme i frammenti. L'operazione richiede di confrontare i pezzi di vetro con i simboli presenti sul libro di Helen (la password è 'leadhead').
Quando avrete finito, accendete il visore a infrarossi e scoprirete i nomi dei tre officianti: Finsterlau, Muhlhaven e Fischterwald, ossia Maestro d'armi, Scriba e Araldo.

IL MACABRO DESTINO DI LOUIE

Da Helen tornerete più tardi a prendere la traduzione delle rune. Andate al bar e chiamate il numero di Lou Fielding, ma stavolta chiedete di parlare con la persona corretta, ossia Louie Fischterwald. Scoprirete di poterlo trovare al Raven Room, una sorta di night per gente danarosa. Andateci e anche qui vi diranno che Louie é assente, ma qualificandovi come inviati di Finster scoprirete di poterlo rintracciare in una missione. Giratevi e, sotto al tavolo, noterete un invito con l'indirizzo della St. Barholomew's Mission. Andate nell'inventario e cliccateci sopra per girarlo: noterete il punteggio di una partita a carte tra Louie e un tizio di nome Ernie.
Andate dunque alla missione e scoprirete che Ernie e Louie sono ottimi amici. Ernie vi farà vedere una foto che lo ritrae insieme con Louie e altri loschi figuri, una foto che vi farebbe molto comodo per poterlo ricattare. Il ragazzo, però, non ha alcuna voglia di privarsene...
Rivolgetegli la parola e usate uno stratagemma per farlo allontanare, quindi andate dietro il bancone e abbassate lo sguardo. Aprite la valigia a destra e spostate il contenuto tutto a sinistra (un oggetto può essere spostato solo se non ha niente che lo copra, neanche parzialmente): sul fondo troverete la foto.
Tornate al Raven Room e parlate con Louie, che però non aprirà bocca. Andate da Helen e avrete altre buone notizie: la ragazza ha decifrato le rune, che descrivono un antico rituale per evocare il dio vichingo Odino. I 'nine gifts' di cui si parla sono con tutta probabilità nove sacrifici umani: che abbiano a che fare con gli omicidi del Torso Killer?
Portate la foto da Merylo, che volentieri confermerà i sospetti su Fischterwald: il barbuto e i suoi amici hanno molti scheletri nell'armadio... Recatevi al Raven Room e fate vedere la foto a Louie. Egli, spaventato a morte, vi darà appuntamento per quella sera al porto, dove presumibilmente vi farà delle rivelazioni di vitale importanza.
All'appuntamento troverete un individuo in impermeabile che, all'intimazione di altolà, si girerà e farà fuoco. Pearson si getterà all'inseguimento, perdendo nel frattempo la sua medaglietta: un particolare importante. Arriverete in una specie di magazzino, dove la prima cosa da fare sarà salvare il gioco. Ascoltate il rumore dei passi: se saranno metallici, significa che il vostro uomo ha salito la scala, altrimenti significa che ha proseguito dritto.
Nel primo caso andate a sinistra e vi troverete dietro alle casse. Sparate ai tubi dietro i quali si sta nascondendo il killer e, quando questi uscirà allo scoperto, finitelo con un paio di pallottole ben assestate. Nel secondo caso, aspettate che si esponga e colpitelo al momento giusto.
Eccovi una strategia alternativa non sempre valida: andando a destra noterete una bottiglia. Cliccate per lanciarla oltre le casse, e quando il killer si scoprirà fatelo fuori.
Esaminando il cadavere noterete che usava una pistola Mauser, tipica delle SS, e che possedeva una scatola di fiammiferi proveniente dall'Hotel Cleveland. Andate nell'inventario e cliccateci sopra: noterete il nome di Muhlhaven, cioè lo scriba.
Aprite il vostro macabro regalo e, subito dopo, assistete al vostro primo incontro onirico con il Torso Killer, bruscamente interrotto dall'arrivo del detective Merylo. Egli é convinto che l'assassino di Louie sia proprio il Torso Killer, non la Fratellanza di Thule, e vi farà notare che sul torace gli era stata incisa la parola 'Nazi'.
Assumete un atteggiamento collaborativo, rispondendo quello che sapete alle sue domande.
Il giornale di oggi, disponibile sul tavolo, riporta l'interessante resoconto di un barbone sfuggito al maniaco e una foto nella quale voi, che ne avete appena fatto la conoscenza, potrete facilmente riconoscerlo.

TOPO D'ALBERGO

Andate da Sullivan e interromperete una sua animata discussione con Winslow. L'antipatico agente dell'FBI si toglierà dai piedi, annunciando che la discussione sarà ripresa in seguito. Chiedendo a Sullivan notizie su Pensky, scoprirete che é stata proprio l'FBI a farlo rimuovere dall'incarico, ma solo per internarlo in manicomio!
L'unico dei tre officianti che ancora dovete contattare é Muhlhaven, lo scriba, che stando agli indizi dovrebbe risiedere all'hotel Cleveland. Andateci e parlate con l'usciere, che non però vi darà nessun tipo di informazione utile. Avvicinatevi al telefono e componete il numero scritto sul retro della scatola dei fiammiferi. Pearson si fingerà Muhlhaven, chiedendo un'altra copia del giornale, e seguendo l'inserviente scoprirete che la stanza in questione è la 23G. Per entrare ci vorrà uno stratagemma: provate ad alzare lo sguardo e vedrete la finestrella d'aerazione, cliccate sul carrello lì vicino e prelevate il coltello dal ripiano inferiore. Cliccate sulla finestra e Pearson, dopo essersi arrampicato, userà il coltello per aprire il passaggio.
All'interno della stanza vi sono un armadio e un letto con a fianco un comodino. Guardate nel vaso, troverete una chiave di riserva della stanza e un invito, che però non avrete il tempo di leggere. Farete appena in tempo a nascondervi prima dell'ingresso della donna delle pulizie, seguita da un gruppo di loschi figuri dall'accento marcatamente tedesco. Il più losco prenderà l'invito dal vaso e vi butterà dentro qualcos'altro. Aspettate che se ne vadano, e guardando scoprirete che si tratta di una foto tipicamente utilizzabile per un ricatto. Cliccate su di essa nell'inventario per girarla e leggere il testo.
Ora fate un salto al loft di Louie. È stato perquisito, quindi non potete sperare di trovarvi oggetti di valore... Vicino alla caldaia noterete delle travi appoggiate a caso, cliccateci sopra e rivelerete della polvere e uno scopino. Cliccate su quest'ultimo e Pearson rimuoverà lo sporco, scoprendo tre rune che verranno prontamente annotate nel taccuino.
Camminando nella stanza sentirete uno strano rumore, proveniente da una tavola del pavimento. Giratevi e passate per terra il puntatore, cliccando quando ne avrete la possibilità. Troverete una specie di casetta di legno, per aprire la quale dovrete andare nell'inventario e far slittare e muovere le varie componenti (password: loghouse). Intascate il contenuto, una chiave e un anello runico.
Torniamo dunque alla pista di Muhlhaven. Parlando con Sullivan scoprirete che l'uomo si trova da tempo nella lista dei sospettati. Viaggia spesso tra Chicago e Cleveland, e ha l'abitudine di frequentare bordelli d'alto bordo. La possibilità di andare più a fondo indurrà Pearson a chiedere a Sullivan un supplemento d'indagine, accordato, e di avere la documentazione del caso Pensky. Il capo vi dirà, purtroppo, che il fascicolo é stato requisito da Winslow.

WINSLOW SI METTE IN MEZZO

Andate dal federale ed egli si rifiuterà di aiutarvi, ma la sua arroganza lo indurrà a esclamare che il fascicolo si trova da qualche parte nel suo ufficio. Buono a sapersi...
Avete presente lo strano anello trovato da Louie? Tornate nella stanza di Muhlhaven e usatelo sulla runa incavata sulle maniglie dell'armadio. Avrete un altro incubo nel quale vi troverete faccia a faccia con voi stessi. All'interno dell'armadio troverete un mazzo di inviti per l'imminente festa della Fratellanza: prendetene uno.
Ora é il momento di procurarsi il fascicolo Pensky. L'ufficio di Winslow é vuoto (sentito le voci che vengono dalla stanza della segretaria?), quindi potrete curiosare in giro. Una delle foto appese alle pareti mostra la vittoria di Harvard contro Yale per 19 a 6, nel 1933, in una partita alla quale prese parte anche Winslow. Cliccate sulla cornice del dipinto a destra della porta della segretaria e troverete una cassaforte, la cui combinazione sarà piuttosto semplice: due giri a destra fino al 19, due giri a sinistra fino al 6, infine un giro a destra fino al 33 (password: masterlock).
All'interno troverete il vostro fascicolo, con molte informazioni sui criminali nazisti e il riferimento a una fantomatica Black Dahlia. Ci sarà inoltre l'ordine di interrompere le indagini e infine il nome del manicomio in cui adesso si trova Pensky: Sunnyvale Rest Home. Cliccate sul pass intestato a Winslow, poi cliccate per uscire dalla visuale ravvicinata e la porta si aprirà, mostrando Dick e la segretaria in un atteggiamento quantomeno affettuoso. Il federale sarà felice di congedarvi.

L'INCONTRO CON PENSKY

Finalmente potrete incontrare il vostro predecessore (quel grande attore che è Dennis Hopper!). Egli vi parlerà della Black Dahlia e, durante la conversazione, subirete l'ennesimo assalto onirico del Torso Killer. Il vostro collega vi spiegherà di essere stato anch'egli vittima di allucinazioni di questo tipo. Ci sono tre oggetti che possono proteggervi dal maniaco: la penna del corvo, l'artiglio del lupo e la saggezza del drago. La penna si trova in un libro nel vostro ufficio, gli altri due sono in mano alla Fratellanza. Andate in ufficio e cercate tra libri: quello indicato da Pensky diventerà un hotspot, cliccando sul quale troverete la penna.

Andate a casa di Louie e mettete la chiave trovata nella casetta dentro la serratura del cassettone. Bisognerà girare, spingere e tirare le diverse parti della chiave per far scattare la serratura (password: turnkey). Al termine troverete l'artiglio del lupo.
Ora è il momento di incontrare Muhlhaven. Andate al Flanagan e lo troverete in compagnia di una prostituta. Mostrategli la foto e gli si scioglierà la lingua, ma sarà comunque riluttante ad aiutarvi ad andare alla festa. Per accedere serviranno l'invito, la firma dello scriba e lo speciale timbro delle antiche famiglie. Voi avete l'invito e lo scriba, ma per quanto riguarda il sigillo dovrete farvi aiutare da Pensky: il vecchio detective vi dirà di cercarlo al museo, dove fortunatamente sapete a chi rivolgervi.
Helen vi farà prendere lo stampo, cliccando sulla specie di tubo sul tavolo, e dopo l'intervento del Torso Killer potrete procedere alla ricostruzione del timbro. Per farlo dovrete ruotare i dischi nell'ordine e nella direzione giusta (password: ringding). Ora, con l'invito finalmente completo, potrete andare alla festa.

NEL COVO DELLA FRATELLANZA

Alla festa della Fratellanza vedrete alcuni personaggi noti: Winslow, il famoso 'intoccabile' Elliott Ness, Von Hess e Muhlhaven intenti a parlare fittamente tra loro.
Quando vi avvicinerete, Von Hess manderà via Muhlhaven facendovi vedere un medaglione preso in casa di Louie. Winslow vi farà perdere tempo, dando a Von Hess la possibilità di scappare. Portandovi alla porta attraverso la quale avete visto scappare il nazista sarete bloccati da un buttafuori: per passare dall'altro lato dovrete distrarlo con un diversivo.
Alla vostra sinistra noterete un montacarichi e un vassoio di bicchieri di cristallo. Prendete un piatto dal tavolo vicino e mettetelo sul montacarichi, poi appoggiateci sopra i bicchieri e date un bel giro in stile 'ruota della fortuna': i bicchieri cadranno, facendo un gran frastuono, i buttafuori accorreranno e fermeranno Von Hess. Voi ne approfitterete per sgattaiolare dentro la stanza buia.
Localizzate la luce sul tavolo e accendetela. Il tavolo riporta nove pannelli con i simboli delle famiglie della Fratellanza, mentre al centro campeggia la scritta "each gift to him is now devoted".
Fate mente locale alla traduzione di Helen... La riga 22 non diceva proprio "each gift to him is now devoted"? Andate a cercare la riga 22 sul foglio runico e aprite i pannelli nella stessa successione, avvalendovi dei simboli (password: arthur). Il nono si aprirà automaticamente, dando accesso a uno strano libro che si sfoglierà da solo: avete trovato la saggezza del drago!
A questo punto, l'unica cosa da fare é portare i tre oggetti a Pensky. Peccato che, giunti al manicomio, troverete la sua stanza desolatamente vuota: che sia stato trasferito? No, dice l'unica infermiera disponibile, qui non c'è mai stato nessun Pensky...
Distrutto dalla perdita del suo unico punto di riferimento, Pearson cadrà in depressione, restandoci fino a quando una lettera non gli darà nuove speranze.

IPNOSI

All'inizio di questa sezione troverete una busta inviata da una certa Madame Cassandra, di professione indovina, che vi annuncerà di avere importanti comunicazioni da parte di Pensky.
La donna vi spiegherà che i tre amuleti in vostro possesso sono in grado di proteggere la vostra mente dal killer, ma solo per un tempo limitato. Sarà vostro compito viaggiare fino alla sorgente dei vostri incubi, in modo da poterli debellare. Per far ciò Cassandra si offrirà di ipnotizzarvi. Accettate e vedrete l'ennesima sequenza metafisica durante la quale, dopo essere giunti a una strana porta, un gargoyle vi ordinerà il silenzio.
Il meccanismo della porta può essere sbloccato mettendo in ordine i simboli disposti lungo i lati. Ma in quale ordine? Se vi guardate intorno, noterete che in alcune posizioni é possibile udire più chiaramente le voci di sottofondo: si tratta di veri e propri suggerimenti. La posizione corretta dei simboli, partendo dall'angolo in basso a sinistra e andando in senso orario, é uccello, sole, scudo, chiave, stella, serpente, chiave, corona, uccello, luna, scudo, pesce, serpente, cometa, corona, pesce (password: cancan).
La porta si aprirà e verrete risucchiati. In questa specie di spazio interdimensionale potrete raggiungere tutti i pianeti tranne uno: Thule, l'unico il cui simbolo non è compreso tra quelli dell'astrologia tradizionale.
Premete Esc per uscire dalla trance e parlate con Cassandra: la donna vi dirà che i pianeti rappresentano una specie di percorso spirituale, utile per raggiungere la fonte delle vostre paure. Ella vi farà vedere un libro in cui, tenetelo ben presente, ogni pianeta é associato a un colore, a un simbolo e a un numero.
Abbandonate Cassy e mettetevi a caccia d'indizi. Il vostro primo interlocutore sarà Mr. Sullivan, il quale vi farà sapere che Von Hess é stato preso in custodia dall'FBI. Ipotizzate una connessione tra il caso della Fratellanza e quello del Torso Killer ed egli, pur essendo scettico, autorizzerà lo sconfinamento delle indagini.
Recatevi da Merylo. Egli acconsentirà a farvi consultare la cartella delle prove sul killer. Potete e dovete esaminarle tutte, una a una, altrimenti il gioco non andrà avanti.

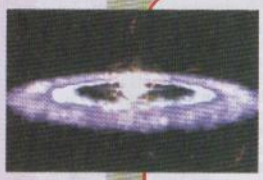
La prima prova, quella con la documentazione su Santini, va consultata mettendo il puntatore sulla destra dei fogli e cliccando quando assume una posizione orizzontale: a un certo punto Pearson commenterà la scoperta dell'indirizzo del ragazzo. Saprete inoltre che l'ultima prova, la diciannovesima, é in mano ai federali, e che l'unica vittima identificata del killer, oltre a Louie Fischer, era proprio Angelo Santini.
Merylo vi darà un oggetto caduto a Von Hess, e cioè un invito per il Raven Room, mentre il medaglione non é stato ritrovato e quindi il nazista può averlo dato solo all'FBI. L'ultimo suggerimento di Merylo riguarderà un ingresso fognario, che secondo lui va tenuto d'occhio.
Andate a farvi ridare le prove da Winslow. Egli non vi darà il medaglione, ma quantomeno prometterà di restituire la prova sottratta, ossia un giornale insanguinato. A questo punto andate a dare un'occhiata all'ingresso fognario descritto da Merylo: niente. L'unico luogo rimasto é casa Santini.

A CASA DI SANTINI

La stanza di Angelo é ancora intonsa: dite alla madre che non toccherete nulla ed ella se ne andrà. A questo punto spegnete la luce, cliccando sull'interruttore, e abbassate le tende delle finestre. In una di esse noterete un'ombra: cliccate nuovamente e v'impadronirete di una foto, che mostra Santini e Fischer nella sala riservata del Raven Room. I sospetti di una convergenza tra la Fratellanza di Thule e il Torso Killer saranno quindi confermati.
Andate al Raven Room e provate a passare dal montacarichi: lo troverete bloccato e dovrete passare dalla porta. Per aprire la serratura dovrete premere le varie forme geometriche nel giusto ordine, ottenibile piegando correttamente l'invito di Von Hess (password: triangle). La sala é vuota, ma avrete comunque la possibilità di esaminare in dettaglio un murale con i pianeti visti durante la trance. Tornate da Merylo, ed egli avrà inserito nel fascicolo la diciannovesima prova. Rivedetele tutte, dalla prima all'ultima, e segnatevi le cifre visibili sui ritagli di giornale (15, 65, 260, 175, 111, 369, 34, 4). Tornate da Cassandra e guardate il libro, sostituite i numeri con i rispettivi pianeti e avrete il percorso per la fonte delle vostre paure. Fatevi rimettere in trance e visitate, nell'ordine, Saturno, Marte, Mercurio, Venere, Sole, Luna, Giove, Terra, Thule.

Arriverete in una caverna con, davanti a voi, una pozza d'acqua e alcune pietre. Avvicinatevi, prendetele una per una e buttatele dentro. Assisterete a numerose scene, tra le quali Angelo Santini che nasconde un oggetto sotto una trave del pavimento, e un barbone (si direbbe Fischer) trascinato nell'ingresso fognario.
Tornati alla realtà, Cassy vi dirà che ogni pietra significa che siete in possesso di un oggetto appartenente a quella persona. Se ne aveste uno del Torso Killer, potreste spiare anche lui.
Recatevi a casa Santini e passate il puntatore sulla tavola che sapete essere posticcia. Rimuovetela e prendete ciò che nascondeva: una serie di pagine, una nota di Pensky e una somma di danaro, che per questioni di onestà vorrete dare alla madre del ragazzo.
Andate all'ingresso fognario. Arriverete proprio mentre qualcuno sta cercando di aprirlo: il Torso Killer! Egli, costretto ad affrettarsi, si taglierà a una mano ma, senza fermarsi, proseguirà all'interno del cunicolo. Naturalmente gli correrete dietro.

LA FINE DEL TORSO KILLER?



A questo punto dovrete affrontare una sezione labirintica, fortunatamente né lunga né complicata. Usate la bussola per non perdere la strada. Arriverete a un vicolo cieco dove, però, lungo il muro sono disposti alcuni tubi con relative manopole. Le tracce di sangue segnalano il passaggio del vostro uomo. Dovete manovrare le manopole affinché gli indicatori mostrino tutti lo stesso livello, che a sua volta dev'essere pari all'indicatore in basso al centro dello schermo (l'unico che non cambia mai). La password è 'pressure'. Al di là della porta segreta troverete un'altra porta, con un'iscrizione simile al medaglione di Von Hess. Cliccateci sopra per assistere alla scena di Pearson che cerca di spingere, poi andate da Winslow e convincetelo a venire con voi.
Tornate alla porta e usate il medaglione. Entrando assisterete a un'illusione che farà fuggire il detective federale, dopodiché un'altra porta vi sbarrerà la strada. Per aprirla dovrete manovrare le barre finché non saranno tutte rientrate (password: barbell).
La porta successiva è definitivamente chiusa, ma si tratta di un diversivo usato dai programmatori per farvi perdere d'occhio il vero elemento interessante: giratevi a sinistra e alzate lo sguardo, noterete una grata alla quale aggrapparsi. Assisterete alla conclusione di una cerimonia della Fratellanza e, indovinate un po', chi sarà l'officiante? Il Torso Killer!
La cosa più importante é che vedrete il nemico mettere la sua tunica in un armadio, chiuso manovrando un candelabro. Andate al Raven Room, tornate nella stanza e cliccate su di esso. Quando riuscirete a far scattare la serratura (password: nimb) potrete aprire l'armadio e rubare l'oggetto che vi serviva.
E' giunto il momento della rivincita: andate da Cassy e fatevi mettere in trance, rifate il percorso attraverso i pianeti e vedrete che una nuova pietra sarà comparsa vicino all'acqua. Usatela e vedrete il maniaco intento ad aprire una porta segreta, sempre nel retro del Raven Room. Memorizzate la posizione del libro da egli manipolato e andate da Merylo, che accetterà di accompagnarvi.
Recatevi al night e tirate lo stesso libro: per trovarlo dovrete passare il puntatore lungo tutta la fila finché non noterete l'hotspot.
Scenderete in cantina, fiduciosi di sorprendere il vostro mortale nemico, e invece lo troverete a pezzi, purtroppo non in senso lato ma proprio in senso letterale! L'arrivo di Ness e Winslow porterà una nuova, terribile notizia: i giapponesi hanno bombardato Pearl Harbour e gli Stati Uniti sono entrati in guerra. Da oggi la nazione ha un problema più grande.

PASSANO GLI ANNI...

Ci ricongiungeremo alla storia di Pearson nella primavera del 1945, quando il conflitto volgerà al termine. Il Nostro non ha mai smesso d'indagare sui legami tra i nazisti e i culti pagani dell'Europa centrorientale, facendosi la nomea di vero esperto del settore. Riprenderete il controllo il giorno in cui Jim sarà inviato a controllare un deposito di artefatti rubati dai nazisti qua e là per l'Europa.
La prima cosa da fare sarà aprire una porta sopra alla quale si trova un'immagine di Odino. Più in basso vi sono le rappresentazioni dei pianeti. Quando tutti i lati illuminati guarderanno contemporaneamente verso l'alto, avrete risolto l'enigma (password: sunspot).
Arriverete in una sala interna, con tre casseforti e altrettanti puzzle, dei quali vi fornisco direttamente le password: ladybug, keypunch e gearoil. Le prime due casseforti saranno vuote, ma la terza conterrà addirittura la Black Dahlia!
Purtroppo per voi, un ufficiale della polizia ve la porterà via per catalogarla. E se volete riaverla, dovrete compilare un modulo di richiesta... Alla faccia della burocrazia!
Passerà un altro anno, la guerra sarà alle spalle e ricominceremo sapendo che Pearson é rimasto in Europa per stanare i criminali nazisti. Una soffiata lo porterà nei pressi di un monastero, dove presumibilmente qualcuno ha organizzato una riunione di ex-alti ufficiali del Terzo Reich. Il villaggio del monastero é stato teatro di omicidi molto simili a quelli di Cleveland, cosa che ha immediatamente attirato l'attenzione di Jim.
Le entrate sono tutte bloccate, quindi deciderete di passare per la cantina. Alla luce della torcia dovrete individuare le scale e salirle. Arriverete a una porta, guardate attraverso la serratura e vedrete delle guardie armate: di qui non si passa.
Giratevi a destra e perquisite lo schermo con il puntatore finché non noterete una zona che Pearson, in precedenza, non aveva visto bene. Avvicinandovi, noterete che vi si trova un meccanismo con due leve. Una terza parte di questa cantina ospita un pozzo con una corda. Provate ad afferrarla e non vi riuscirete, dunque tornate alle due leve e fate in modo che quella di sinistra sia abbassata e quella destra alzata. Avrete abbassato la corda con, però, un meccanismo che tiene sotto controllo la velocità della discesa. Tornate al pozzo e calatevi. Purtroppo lo strattone iniziale vi farà perdere la presa sulla torcia e, da qui in poi, per fare luce dovrete usare lo zippo regalatovi da Merylo tanti anni or sono.

IL LABIRINTO SOTTERRANEO

Vi troverete all'ingresso di un nuovo labirinto, molto più complicato del precedente. Gli spostamenti sono di lunghezza variabile e, soprattutto, anche la direzione può cambiare. Andate sempre a destra finché non troverete un piccolo altare: prendete l'artefatto, poi tornate all'ultimo incrocio e girate a destra. Andate dritto e vi troverete nella sala dell'Araldo, la prima delle cinque stanze che rompono la monotonia di queste catacombe. La sala degli antenati di Louie ospita un sarcofago: usateci l'artefatto appena trovato ed esso si aprirà, rivelando quattro rune che, se adeguatamente cliccate, verranno annotate da Pearson nel taccuino.
Uscite, andate sempre a destra e alla fine arriverete alla sala centrale. Qui troverete una certa varietà di tunnel e un altare che possiede un enigma attualmente irrisolvibile. Devo ammettere, molto sinceramente, che il successivo passo mi é riuscito per caso e non sono quindi in grado di ricostruirlo precisamente: dovete imboccare uno dei tunnel e trovare la camera dello Scriba, l'antenato di Muhlhaven. Esaminate il sarcofago e troverete alcuni frammenti di una tavoletta, buttateli nell'acqua vicino al muro e potrete finalmente distinguerli l'uno dall'altro. Ricostruendo il tracciato originale otterrete altre quattro rune (password: rock33). Da qui posso ricominciare a guidarvi. Uscite dalla stanza e andate sempre a sinistra per arrivare nella stanza dell'antenato di Finsterlau. Il solito puzzle per aprire il sarcofago può essere risolto con la password 'blockhead'. All'interno troverete altre quattro rune.
L'ultima sala da visitare é quella che ospita il sarcofago di Landolfo II. Andate sempre a sinistra, a partire dalla stanza precedente, e lo raggiungerete. Dovrete attraversare un ponte sospeso e poi salire una scala tutt'altro che innocua: ogni gradino é una trappola mortale, sbagliate mattonella e sarete trafitti da un dardo avvelenato. Numerando le mattonelle 1, 2 e 3 da sinistra verso destra, il percorso giusto é: 1, 3, 3, 2, 3, 1, 3. Al termine esaminate le quattro rune nel sarcofago di Landolfo e scendete nuovamente la scalinata. Inutile dire che la trappola é ancora attiva, quindi dovrete fare gli stessi passi invertendo le mattonelle: salvate il gioco, tanto per essere sicuri, e poi camminate su 1, 3, 1, 2, 1, 1, 3.
Tornate nella sala centrale ed esaminate le quattro colonne intorno al sarcofago. Ognuna di esse possiede delle ruote contrassegnate da simboli runici che, opportunamente posizionate, ricreano le combinazioni sui vari sarcofaghi. Fate in modo che ogni colonna rappresenti una delle combinazioni (non potete sbagliare, visto che ogni colonna ne può riprodurre una sola) e aprirete una porta segreta, arrivando all'ennesima cripta dotata di sarcofago.
Avvicinatevi e sfoderate i frammenti che sono in vostro possesso ormai dall'inizio del gioco: è arrivato il momento di ricostruire la Black Dahlia, cosa che potrete fare sfruttando le sequenze runiche annotate sul taccuino oppure usando la password 'gemstone'. Mettete la Dahlia sul sarcofago e godetevi la scena successiva, in cui Pearson apprenderà la leggenda dell'abate.
Al termine noterete che qualcosa é cambiato nella fisionomia della stanza: intorno al sarcofago adesso c'è una specie di trincea. Scendete, andate a sinistra e guardate attraverso il binocolo incastonato nella pietra: non vedrete niente d'interessante. Lungo la superficie esterna del sarcofago ci sono tre mattonelle che possono essere ruotate. Fatelo finché non vi mostrano il lato grigio, diverso dagli altri, e poi ruotatele tutte ancora di una posizione. Guardando nuovamente attraverso il binocolo dovreste vedere un punto collocato nella trama delle mattonelle lungo il lato esterno della trincea. Esaminate con minuzia certosina il lato lungo della trincea esterna e troverete il puntino in questione: tiratelo e troverete una piccola daga. Rimuovetela e aprirete un'uscita segreta.

LA CITTÀ DEGLI ANGELI

Telefonate alla polizia appena giunti in albergo. Parlerete con il detective Maxwell che, dopo una breve discussione, vi farà capire di non credere alla vostra storia.
Andate alla stazione e avvicinatevi al banco del ritiro pacchi, ma l'impiegato non vi farà vedere la lista finché non avrete un'apposita ricevuta. Guardate nel cestino alla sinistra dei due sportelli e noterete un pacco. Chiamate l'impiegato delle spedizioni e speditelo a voi stessi, espresso, con ritiro nello stesso luogo di partenza. Tornate all'altro sportello, dove però vi verrà detto che ci sono da aspettare i tempi tecnici di disbrigo delle pratiche. Nell'attesa farete un salto all'indirizzo di Elisabeth, ricavabile esaminando nell'inventario le lettere spedite a Matt.
Mrs. Underhill, la padrona di casa, vi spiegherà che la Short non era una santarellina, e per questo è stata sfrattata. Nel cassetto più basso del comodino vicino al letto, sotto un libro, troverete il suo nuovo indirizzo: l'hotel Billmore. Andateci e parlerete con il barman. Usate la fotografia di Elizabeth e, fortunatamente, il ragazzo riconoscerà la cosiddetta 'Lizzy'.
Tornate alla stazione e ritirate il vostro pacco. Dando un'occhiata alla lista, scoprirete la destinazione del bagaglio di Matt Collins: è stato prelevato dalla ABC Moving. Tornate in albergo e provate a telefonare, ma la centralinista vi dirà che gli uffici stanno chiudendo. Vi farete lasciare l'indirizzo e ci andrete nottetempo.
Alla luce della torcia dovrete trovare un classificatore in metallo, vicino al muro. Aprite il cassetto in basso e prendete la bolla marcata SOIAKP52, scoprendo che il pacco é stato portato agli studi televisivi della RKO. Andateci e, visto che ci vuole un pass, il buttafuori non vi lascerà entrare.

IL TRENO DELLA SPERANZA

All'uscita del passaggio segreto troverete Von Hess. Riuscirete a immobilizzarlo ma, prima che possiate ricavare qualche informazione interessante, Winslow farà la sua comparsa. L'ex-federale, ormai votato al nemico, ha scoperto la leggenda della Black Dahlia e vorrebbe risvegliarne l'antico potere, ma fortunatamente per il mondo intero non vi è ancora riuscito.
Winslow ucciderà Von Hess e tenterà di spararvi, ma una grandissima fortuna farà sì che la sua pistola abbia finito i colpi. Uno degli uomini di Winslow, incaricato di uccidervi, perderà tempo dandovi la possibilità di colpirlo con la daga. Siete salvi e, dopo aver riportato ai superiori la notizia che il detective Winslow é diventato un traditore, vi rimetterete sulle tracce della Dahlia.
Il gioco riprenderà in un dormitorio dell'aviazione alleata, dove starete cercando il militare che comprò il gioiello al mercato nero. Come vi dirà un suo commilitone, però, Matt Collins é morto. Guardando nel suo bagaglio, troverete alcune lettere da parte di Elizabeth Short (la ragazza di Collins) e una sua foto. Chiedete di tenerla ed egli, dopo aver acconsentito, vi dirà che poco tempo prima un altro visitatore aveva fatto la stessa richiesta: ovviamente si trattava di Winslow.
Vi ritroverete a bordo di un treno, tentando disperatamente di raggiungere la Short (cui presumibilmente Collins ha inviato il gioiello) prima che lo faccia il vostro nemico. Guardando il posacenere capirete che anche Winslow si trova sul treno. Chiamate l'inserviente, ma questi non saprà dirvi nulla. Recatevi dunque alla fine del vagone e consultate la lista sulla destra: noterete il nome di Matt Collins che, essendo morto, altri non può essere che il traditore.
Attraversate il treno finché non giungerete al vagone dei bagagli. Giratevi ed, esaminando la porta, prelevate la mappa: da questo momento potrete usarla per saltare direttamente nelle varie carrozze. Proseguite dritto e giungerete alla sala del capotreno, che non vorrà dirvi il numero di stanza di Collins. Non andate a caso o sarete obbligati a scendere, ponendo fine all'avventura.
Tornate nel vagone bagagli. Una delle valigie sul lato destro (rappresentata in una delle foto di questo box) può essere spostata, ma noterete che dopo pochi scossoni essa cade al suolo. Avvicinatevi all'uscita dal lato del capotreno e prendete il nastro adesivo, salvate il gioco e poi usatelo sulla valigia. State pronti: avrete pochissimi istanti per andare fino alla sala del capotreno e bussare. Il treno si fermerà proprio durante la discussione, voi resterete da soli e potrete aprire i cassetti della scrivania. In uno di essi troverete la lista dei passeggeri: Collins, cioè Winslow, si trova nello scomparto numero 7, carrozza 283. Studiando la posizione degli altri passeggeri capirete che la carrozza 283 é la quarta dall'inizio del treno, senza contare la locomotiva.
All'interno della stanza troverete un cassetto con un biglietto riportante una singola runa. Peccato che la superficie del biglietto sia drogata... Vi sveglierete qualche tempo dopo e avrete a che fare con le proteste della nuova inquilina del locale, Alice Casey. Winslow, purtroppo, vi è scappato sotto il naso e arriverà a destinazione prima di voi.
Tutto ciò che potete fare é mettergli i bastoni tra le ruote facendo in modo che non riceva il suo bagaglio: andate a parlare con il capotreno, poi nel vagone bagagli e usate la lista abbandonata sugli scaffali per identificare quello di Winslow (codice 0100AA). Cliccateci sopra, apritelo e troverete delle bottiglie di champagne.
Sorpresi? In realtà, la valigia ha uno scomparto segreto, apribile smontando e rimontando i vari pezzi che compongono la serratura (password: boxtop). Troverete un simbolo runico di vitale importanza per il rituale di Odino. Pearson cambierà l'etichetta, in modo che il bagaglio non giunga mai a destinazione.
Andate nella carrozza ristorante, dove troverete Alice e potrete farle le scuse per l'intrusione nella sua cabina. Il resto del viaggio passerà nella spasmodica attesa di parlare con Elizabeth Short a Los Angeles.

CAPITOLO 7 – CATTIVI SI NASCE

LIZZY

Tornate al Billmore a cercare la Short. La vedrete al bar e, dopo averle comprato un drink, inizierete una conversazione. All'improvviso suonerà il telefono, invitandovi ad accorrere sulla scena di un crimine. In realtà si tratta di Winslow, che in questo modo riuscirà ad allontanarvi dalla ragazza: darete appuntamento a Lizzy per il giorno dopo e la lascerete in balia dell'assassino. Passerà un po' di tempo prima che capiate che qualcosa non funziona. Andate al Billmore e parlate col barista. Egli vi dirà che Lizzy non si fa vedere dalla sera in cui ha parlato con voi. Per sapere il numero della sua camera dovrete corromperlo, poi affermare che probabilmente non lo sa neanche lui: gli sfuggirà il numero 201.
Salite le scale e andate in fondo al corridoio, aprite la finestra e uscite sul cornicione. Cliccate sulla finestra, che però sarà bloccata dall'interno. Cliccate nuovamente sulla parte superiore del telaio e farete cadere la barra che la tiene chiusa. Cliccateci di nuovo per rimuoverla, dopodiché premete sulla parte inferiore per sollevare il vetro.
Avvicinatevi alla porta e guardate la parte superiore dello stipite: noterete la chiave di un armadietto. Prendetela e tornate in albergo.
Nella vostra stanza troverete Maxwell e il suo collega Vernon: è stato trovato il cadavere della Short, orribilmente mutilato, e voi siete ovviamente i principali sospettati.

Alice arriverà giusto in tempo per fornirvi un alibi. La ragazza é stata assunta dalla RKO e, quindi, entro breve vi farà avere un pass. Nel frattempo andate alla stazione ferroviaria, con la speranza di trovare l'armadietto della Short sul quale usare la chiave trovata nella sua stanza.
Il numero sulla chiave é stato cancellato ma, guardando la corrispondenza in vostro possesso, noterete che Lizzy si firmava 'E. S.'. Queste due lettere, sulla ruota telefonica, corrispondono ai numeri 3 e 7. Usate la chiave sull'armadietto 37 e... Beh, l'esito é scontato.
All'interno troverete la ricevuta di un antiquario, apparentemente relativa a un grosso zaffiro nero: la Short aveva venduto il gioiello!
Correte dall'antiquario, che però vi dirà di avere già ceduto la Dahlia a un altro cliente (Winslow), che a sua volta gli ha lasciato un bastone. Si tratta del bastone del fu Torso Killer... Dopo averlo comprato, noterete che la testa del manico é stata sostituita. Andate nella schermata dell'inventario ed esaminatela da vicino, risolvete il puzzle (la cui password é 'candycane'), e troverete una mappa.

RAGIONAMENTI ASTRONOMICI

Tornate in albergo e sul letto troverete il pass di Alice. Andate alla RKO, guardate le riprese e poi fatevi un giro. Noterete il pacco consegnato dalla ABC Moving. In un altra zona vedrete Alice, parlatele ed ella vi inviterà nell'appartamento del produttore Al King.
'Big Al' e le sue ragazze vi accoglieranno con allegria, lasciandovi liberi di fare ciò che volete. Vicino alla finestra noterete un telescopio, appesa al muro vi sarà una mappa altimetrica e in basso un cestino. Esaminatelo e prendetene il contenuto.
Ricostruendo i messaggi scoprirete che King e Winslow sono stati compagni di scuola, e che il vostro nemico ha chiesto ad Al di fargli recapitare il pacco della ABC in una villetta abbandonata. Date un'occhiata al giornale e scoprirete che un mausoleo é stato appena vandalizzato. Curioso, ma non per voi, il fatto che sia stata rubata una scheggia di roccia, che in realtà serve a sostituire il pezzo mancante da voi inviato chissà dove scambiando le etichette dei bagagli.
Andate al mausoleo e, tra i tanti graffiti, ne troverete uno con un enigma la cui soluzione é 27. Dietro al sarcofago vedrete un vaso con un foglio, il cui numero di pagina é 165 e che contiene l'ennesimo indovinello di Winslow. Per ora sappiate che si tratta di moltiplicare 165 per 100, il perché lo capiremo tra poco.
Tornate da King e andate al telescopio. Usate la mappa trovata nel bastone con quella sul muro e fate sì che le due rose dei venti combacino: la casa di King si trova ad altezza 100 e la posizione segreta a 250, quindi la differenza é 150. La tabella sul tavolo indica: distanza 16500 e differenza 150 richiedono un angolo d'inclinazione di 0,5. Cliccate sulla scatoletta di fianco al telescopio e inserite le coordinate 27 e 0,5, poi guardate nel telescopio e muovete i due assi finché i triangoli non si trovano in quella posizione.
Incredibile a dirsi, ma... Winslow vi stava aspettando!
Andate alla villetta e, nel tentativo di entrare, sfonderete il pavimento piombando nella cantina dov'è stata uccisa Lizzy. Guardate la foto attaccata alla scala: é Alice! Pearson, nel tentativo di arrampicarsi, farà scattare una trappola incendiaria.
Provate ad aprire tutti gli armadietti, quando toccherete l'ultimo rimarrete ustionati con la runa del testimone. All'interno vedrete una chiave, afferratela e la userete per aprire la serratura.

CI SONO COSE CHE IL MONDO NON PUÒ CAPIRE

Tornando in albergo, scoprirete che Alice si é recata da King. Tornate a casa del produttore e troverete un'incredibile confusione. Accendete il proiettore in mezzo alla stanza e gustatevi il filmato del massacro di Al, ma non fatevi distrarre e tenete d'occhio il cucù che si vede per qualche istante all'inizio. In realtà, girandovi, noterete che quello attaccato al muro é leggermente diverso: regolate l'orologio sulle 5, aspettate l'uscita del cucù e arretrate ancora di 5 minuti (password: bongo). Si aprirà un passaggio segreto: salvate il gioco ed entrate.
La prima cosa che vedrete sarà Alice. Liberatela dalle corde usando il coltello e, prima ancora che abbiate finito, la donna si trasformerà in Winslow. Da questo momento partirà il finale, che non vi descrivo per non togliervi il gusto di scoprirlo da soli. Vi lascio un ultimo suggerimento: arriverà il momento in cui potrete sparare a Winslow, ma in tal caso sarà bene ricordare le parole dell'abate. Non è lui che dovete distruggere, sparate alla Dalia...

END

Davvero inventore questo angolo di

di BOVABYTE

Che vi fa risparmiare i soldi delle multe

L'ANGOLINO SERIO DELLA PROTESTA CIVILE

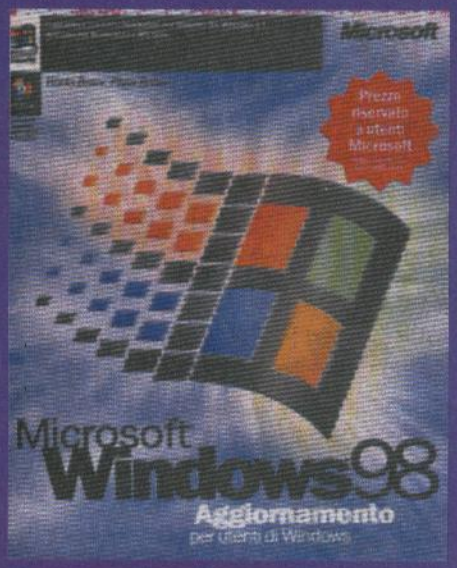
Faccio cortesemente notare ai signori Vigili di Vigevano (PV), e alle autorità competenti, che nella piazzetta adiacente alla chiesa, alla fine di Via Della Costa, non c'è nessun cartello di divieto di sosta, e che quello presente nella suddetta stradina, parecchio distante e posizionato in modo da essere pressoché invisibile, può essere facilmente frainteso (nel senso che non si capisce se l'incrocio tra Via Della Costa e Via Carrobbio faccia parte del divieto oppure no). Suggerirei quindi d'impiegare le mie 58.750 lire nell'acquisto dell'opportuno segnale stradale, affinché esso venga esposto nella zona 'incriminata'. Così magari tanti altri automobilisti più fortunati di me eviteranno il versamento di oboli indesiderati. Ringrazio sentitamente e porgo distinti saluti.

Paolo Besser

La Robba dura del PASTORE

WINDOWS 98

Beeelloooo! Ecco a vooiii il mio nuovo sistema operatiivoooo! Come "come mai"... Peercheeé il numero 98 è maggiore sia di 95 (Windows 95) sia di 4 (NT 4)... Cosa se ne deduuuceee? Ma è ovviiiooo: numero maggiore = maggiore professonaliitàaa! Oltre a questo non poco marginale dettagliiooo è comunque stato effettuato un certo numero di fix per rendere il tutto molto più affidabile e sicuuurooo: la scatola è innazitutto realizzata con un cartone più lucido e resisteenteee; l'immagine del cielo è maggiormente variopiiintaaa; il simbolo della Microsoft è ora in 3 dimensiooniii; il fastidiosissimo problema della scritta "Avvio" che diventava "Start" dopo l'installazione di Internet Explorer 4 è stato finalmente risooltooo: adesso c'è scritto sempre "Start"; occupa anche più spazio sul disco fisso ed è in grado di rilevare la professionalità del sistema su cui viene fatto giraaareeee. Ovvio che sui sistemi non professionali non giiraaa! Beelloooo! (SBONK! NdBovas)



DISTRIBUTORE: Microsoft Italia
PREZZOOOO: Lit 79.000 + IVA (circa)
TECNICAAAA: 5
SCAATOLAAA: 5
PERFORMAAANS: 5

TOTALE 10

Un'ottima scatola da esporre con orgoglio nella vostra casa, magari in una bella teca di cristallo. Non sono comunque riuscito a capire a cosa serva il CD all'interno della medeeesimaaaa!

THE DAVE MACHINE

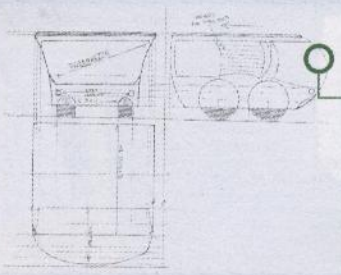
Quando la demenza e la tecnologia si amano!

Tutto ha avuto inizio da uno spaccato di vita quotidiana: me ne stavo andando mestamente a prelevare presso il solito Bancomat (quello della mia banca per intenderci... Mica voglio pagare le commissioni!) la pecunia necessaria ad arricchire il mio povero frigorifero di sostanze nutritive... Nemmeno a farlo apposta, detto sportello è ubicato in una zona veramente fetente, in cui parcheggiare non in divieto di sosta è davvero un'impresa. A ciò va aggiunto anche un bel manipolo di fintamente distratti e fischiettanti vigili urbani, pronti ad abbellire ogni automobile ferma per più di un decimo di secondo (tempo necessario a scrivere il verbale, staccarlo dal blocchetto e metterlo sul parabrezza) con l'odiatissima multona. Da qui una prima idea di base, che, come vedremo, ha fatto in modo che si sviluppasse un intero progetto sulla questione: cosa accadrebbe se una vettura fosse priva di tergicristalli? Semplice, nessun vigile riuscirebbe, almeno in un decimo di secondo, a ornare la vettura con la contravvenzione... Potrebbe comunque stendere un verbale e unire alla contravvenzione anche una multa per mancanza di apparecchi lavavetri. L'idea tuttavia non era male e ci siamo per questo motivo rivolti immediatamente al nostro amico scienziato, il dott. Eugenio Pirlotti, che, come suo solito, se ne è uscito cinque minuti dopo con un progetto a dir poco ri-vo-lu-zio-na-rio (che bravo, sono capace di fare la divisione in sillabe! NdD). Nasce da qui l'incredibile intervista che siamo orgogliosi di poter ospitare sulle pagine di BovaByte.

Mr Dave "Simpatico Leprotto" Konrad

Noi Bovas: Dottor Pirlotti, ci parli un po' della sua ultima invenzione...
EP: Si tratta di una vettura a dir poco ri-vo-lu-zio-na-ria, che parte da un presupposto che MAI le case produttrici avevano tenuto in considerazione...

Noi Bovas: Ovvero?
EP: Semplice! Tutti costruiscono le automobili pensando alla sicurezza, ma partendo dal presupposto che l'autista sappia guidare e che gl'incidenti possano capitare per malori, distrazioni e imperizie altrui durante la guida. Presupposti sacrosanti, per carità, ma che non tutelano la vettura in quel 90% del tempo che essa resta ferma. Anche in quei frangenti possono capitare incidenti - diciamo così - di percorso, come multe, contravvenzioni... Ecco, la mia macchina tutela il guidatore solo quando esso è sceso dal veicolo



Eccoli, i bozzetti originari da cui è nata la Dave Machine! Come vedete, le qualità artistiche del Paolon... ehm, di Eugenio Pirlotti, col passare degli anni si sono tutt'altro che affinate: dovesse eseguire un compito di disegno tecnico oggi, probabilmente, si piglierebbe un tre in seduta stante!

Il Simpatico Leprotto (alias Dave) appoggiato alla macchina che Eugenio Pirlotti ha costruito espressamente per lui. Ovviamente, la macchina non è visibile in quanto refrattaria a ogni tipo di "immortalazione" da parte di un obiettivo.

e si trova lontano, senza magari essersi accorto di aver parcheggiato in una zona con divieto di fermata e rimozione forzata. Sulla mia macchina è impossibile apporre contravvenzioni e, ovviamente, non è neppure possibile rimuoverla con gli usuali carri attrezzi.

Noi Bovas: Interessante, ci può elencare qualcuna delle caratteristiche non coperte da segreto industriale?
EP: Segreto industriale? Ma lei mi offende! Vuole forse che io cerchi di guadagnare soldi su un ipotetico brevetto che potrebbe eliminare dalla faccia della terra una delle piaghe più gravi esistenti, ovvero le multe per divieto di sosta?!? Nessun segreto per carità...

Noi Bovas: Ok ok, ci scusi. Qual'è la prima forma di protezione dalle multe?
EP: Sicuramente la forma stessa del veicolo, pensata per essere l'esatto opposto di qualsiasi altra vettura esistente. Se ci fate caso, sulle moderne automobili è possibile applicare qualsiasi cosa, anche perché essa non scivolerebbe mai a terra. Sulla 'Dave Machine', chiamata così in virtù di colui che mi ha dato l'idea, è impossibile appoggiare anche il più appiccicoso dei foglietti di carta, visto che la forma tende ad allargarsi verso l'alto invece che restringersi, e quindi il foglietto cadrebbe inesorabilmente di sotto per la forza di gravità. E poi la vernice e i vetri sono ricoperti da una sottile pellicola repellente che, in men che non si dica, allontana di qualche millimetro il foglio dalla vettura, quel tanto che basta a farlo cadere comunque a terra. Utile non solo per le multe, ma anche per tutti quei maledetti depliant che le aziende si ostinano ad apporre sotto il tergicristallo.

Noi Bovas: Vabbè, d'accordo la vernice repellente... ma è pur sempre possibile usare il tergicristallo come 'fermacarte', no?
EP: No, semplicemente perché non esiste più un tergicristallo! La pioggia, la polvere e le cacche degli uccelli vengono allontanate da un campo magnetico e da due braccia meccaniche retrattili che scompaiono nel loro vano non appena si estraggono le chiavi dal cruscotto: una volta ritirate queste ultime, lo sportello si chiude e permane l'impossibilità di applicare qualsiasi cosa al vetro. Un po' come se sulla vostra attuale Fiat Croma i tergicristalli andassero a nascondersi nel vano motore quando spegnete la macchina...

Noi Bovas: Geniale. E come metterla con il tetto? Se non sbagliamo, dovrebbe essere piano comunque, giusto?
EP: Certo! Ma grazie al simpatico rullo di cui è dotato, qualsiasi cosa venisse appoggiata sul tetto... cadrebbe a terra pochi secondi dopo, trasportata sul retro del veicolo. Moto utile anche per far ginnastica e perdere qualche chilo. Inoltre, è possibile usare lo stesso rullo anche per alimentare la macchina nella malaugurata ipotesi che si restasse a secco: la fidanzatina, che di solito se ne sta inutilmente seduta sul sedile accanto al vostro a polemizzare sulle vostre abitudini di guida, potrà finalmente partecipare attivamente alla medesima 1) fungendo da carburante, 2) perdendo i chiletti di troppo di cui è solita lagnarsi e 3) il tutto in completo silenzio, visto che i vetri antirumore v'impediranno di ascoltare le sue pur comprensibili lamentele...

Paolone non ce l'ha fatta davvero a resistere alla curiosità! E così lo vediamo mentre sale sul veicolo del suo simpatico compagno di sventure. Si noti come anche gl'interni siano rivestiti dell'originale polimero in microgranulo speculo-riflettente. A un occhio umano, comunque, è tutto perfettamente visibile.

Noi Bovas: Questo però non la mette al sicuro dal vigile pignolo che, impossibilitato dagli eventi ad apporre la contravvenzione, si riserva di recapitare il verbale direttamente a casa del contravventore...
EP: Ed è qui che vi sbagliate! I miei studi decennali sull'ipnosi mi hanno portato a brevettare il primo telecomando a distanza per esseri umani (veramente sarebbe il secondo, il primo l'ha inventato un tizio molto prima di me, e si chiama Televisore, ma non siamo pignoli...): poiché un'invenzione del genere sarebbe mooolto pericolosa (bhè, dipende dal contesto: mi scusi un secondo, signorina Campbell... NdP) (appunto, lo vedi che è pericolosa? Povera Naomi!!! NdD), ho deciso di limitarne il funzionamento ai vigili urbani. L'artifubio di cui è dotata la Dave Machine si basa su onde elettromagnetiche subliminali e costringe il vigile a scrivere inconsciamente (in stato di ipnosi) il proprio numero di targa o quello della moglie/fidanzata, del tutto convinto, invece, di riportare sul verbale il numero di targa esatto. Questo dispositivo entra automaticamente in funzione, non appena il radar interno rileva che il tutore della legge cerca di allontanarsi dalla vettura.

Noi Bovas: E cosa fare qualora il vigile chiamasse un carro attrezzi o decidesse di applicare le ganasce alle ruote?
EP: Innanzitutto, sarebbe impossibile applicare le ganasce a delle ruote così "fuori misura", ma per aumentare ulteriormente la sicurezza la Dave Machine è dotata di un meccanismo in grado di calare a terra e nascondere del tutto le ruote. Questo fa anche in modo che non sia possibile sollevare la vettura con delle cinghie elastiche.

Noi Bovas: Ok, ci ha convinto. Mai più una multa per divieto di sosta: si può fare qualcosa anche per gli eccessi di velocità?
EP: Ma voi continuate a offendere la mia intelligenza! Avete presente quei tizi che fotografano il cielo e riescono a immortalare qualsiasi cosa? Studiando questo procedimento, ne ho creato uno inverso: grazie al mio esclusivo polimero in microgranuli speculo-riflettenti, è del tutto impossibile fotografare la Dave Machine, in quanto risulterebbe inesorabilmente invisibile a qualsiasi macchina fotografica.

Noi Bovas: Prevede altri sviluppi per il suo progetto?
EP: Certo! Hollywood si è già interessata al mio progetto, ed è fermamente intenzionata a girare il seguito di Supercar usando la Dave Machine. Poiché quest'ultima è invisibile a foto e telecamere, si renderà necessario girare il 90% del telefilm all'interno dell'abitacolo (che sarà rivestito in radica, così sarà visibile. Ma solo nella finzione). Poi, visto che ormai le macchine tendono a parlare tutte quante con i loro conducenti, abbiamo pensato a un modo alternativo di comunicare con l'ovvio computer di bordo (che disporrà di una personalità propria, saccente, logorroica, rompiballe e capricciosa. In sostanza, ci girerà sopra Windows 98): i messaggi subliminali. Per l'80% della durata di ogni puntata, il protagonista (nientemeno che Corrado Di Caprio) verrà immortalato perfettamente immobile, con lo sguardo vacuo e privo di qualsiasi espressione intelligente, rivolto verso il computer. Un vero peccato che l'ultima puntata preveda un affondamento della Dave Machine tra i flutti dell'Artico, con relativa morte del protagonista. Ma d'altronde il succitato attore deve sempre morire alla fine del film, quindi...

Noi Bovas: Caspita! E quando uscirà questo incredibile telefilm?
EP: Beh, in teoria sarebbe dovuto uscire l'anno scorso, quando al posto della Dave Machine avevo creato un'automobile per il Pastore, interamente a vettori ("Una vetturaaa e vettooooooriiii, beeeellaaaaa!"); le parti erano già state assegnate agli attori (Pamela Anderson nel ruolo di Bonnie), ma poi i detentori dei diritti di Automan li avevano citati in giudizio per furto d'idee, così la scelta è caduta sulla più moderna Dave Machine. L'unico scoglio ancora da superare è dare il nome al computer di bordo: visto che Kit era vecchio, non si sapeva se chiamarlo Kat o Set (un premio a chi capisce la battuta NdEP) (SBONK! NdBovas). Si spera l'anno prossimo, comunque, non appena i ghiacciai distrutti dalla lavorazione del film Titanic si riformeranno...

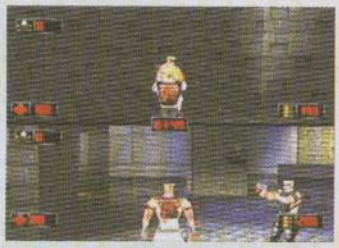
END

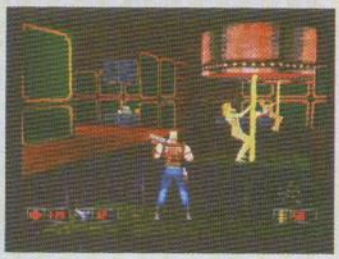
I TITOLI DEL MESE

E rieccomi tra voi, cari i miei lettori di TGM, ne è passato del tempo,eh? Lo so, lo so, ben quattro mesi (ma a Londra il tempo scorre molto più velocemente); ma ora sono di nuovo qui, per tenervi informati sulle nuove uscite del panorama consolistico, contenti, eh? Beh, prima di cominciare voglio dare un caloroso ringraziamento al Duspa che si è occupato di questa rubrica in mia assenza e a Dave, che quando parla mi fa sempre capire che ci sono persone ancora più conciate di me.

Raffo

DUKE NUKEM TIME TO KILL per PlayStation





Ho appena finito di vedere Beetle Juice maialino coraggioso (o era Babe Spiritello Porcello? Bah, non ricordo) gustandomi un bel panino con prosciutto crudo, mortadella, salame, porchetta, zampone, cotechino e musetto, e devo ammettere che ogni tanto smettevo di mangiare per guardare quel coraggioso maialetto che parlava come un simpatico bambino; poi, però, mi tornavano in mente gli alieni di Duke Nukem (degli allegri maialotti appunto) e allora ricominciavo a mangiare soddisfatto.
Sono sempre stato un grande amante del maiale, e non riesco proprio a capire come molta gente riesca a rinunciare a un bel panino preso alle cinque della mattina al ritorno dalla discoteca, fatto con porchetta fumante, peperoni e una bella birrozza per mandare giù tutto. Vabbeh, ad ogni modo il gioco in questione vede come protagonista un acerrimo nemico di questa blasonata categoria di simpatici animalotti, al punto che non esiterà di prenderli a fucilate (quando andrà bene). Il titolo possiede grosse analogie con Tomb Raider (la stessa visuale e in un certo senso anche lo stesso concept), solo che questo prima di tutto è molto più divertente e, in secondo luogo, è anche molto più mascolino (non sapevo cosa dire...).
Ricordate sempre: in questo mondo sporco, non si rispetta il porco, in questo mondo infame, viviamo di maiale.

EPILOGO

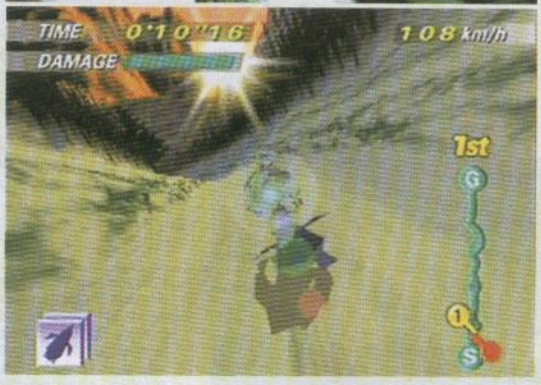
È apparso un dato significativo dall'ultimo sondaggio fatto sul mondo delle console, e cioè che l'età media degli acquirenti si è notevolmente alzata. Cosa vuol dire questo? Non saprei, però potrebbe voler dire che le persone che oggi acquistano un PlayStation o un Nintendo 64 siano le stesse che, anni fa, compravano il Mega Drive o il Super Nintendo. In questo modo, in effetti, viene perfettamente giustificato l'aumento dell'età media da parte dei video giocatori.
Cosa pensare allora? Che le nuove generazioni non hanno più interesse a video giocare? O che, visto l'incredibile incremento delle vendite di console, una volta cominciato non si smette più? Ho paura di non riuscire a smettere, potrò in futuro avere una vita normale?
Ah, un'ultima cosa, visto che gli insulti alla mia persona vengono molto più spontanei se spediti via e-mail anziché per posta normale, ci tengo a far sapere al grande pubblico di TGM che mi sono fatto una casella postale esclusivamente per i lettori; quindi, mi raccomando, d'ora in poi quando vorrete sfogarvi un po' con lo zio Raffo, l'indirizzo è: ilraffo@hotmail.com

COOL BOARDERS 3 per PlayStation

"La neve agli irti colli, piovigginando sale" (e non fa male), come sono colto, eh? Faccio pure le citazioni poetiche, ma posso fare anche di meglio, come per esempio: la neve arriva sempre con passo lieve,
anche d'estate, ma non la si vede;
la neve è bianca e colorata, pura e anche macchiata;
se su di te il fiocco è arrivato, vuol dir che l'ombrello hai scordato;
e se l'ombrello hai scordato, o sei scemo o distrato (licenza poetica);
la neve è bella anche perché, su di lei puoi scenderé;
con gli sci o con la tavola, ma che bello, sembra una favola;
ma attenzione, un albero è davanti, se non sterzi ti ci pianti (*).
che peccato, ora sei rotto e della neve ormai sei sotto;
e pensare che tua moglie ha le doglie, ma non fa niente,
tanto a primavera, la neve si scioglie.
(*) Il poeta con la parola PIANTI, vuole esprimere il doppio significato di piangere e di incastrarsi.

1080 SNOWBOARDING per Nintendo 64

L'inverno è ormai alle porte, la temperatura cala di numerosi gradi al giorno e fuori fa buio così presto che per vedere qualcosa bisogna andare in giro coi fari accesi anche a mezzogiorno, perfino senza macchina.
Cosa fare ordunque in un periodo perfetto per andare in montagna e divertirsi con lo snowboard? Uhmm, adesso non mi viene in mente nulla, ma ve lo farò sapere.



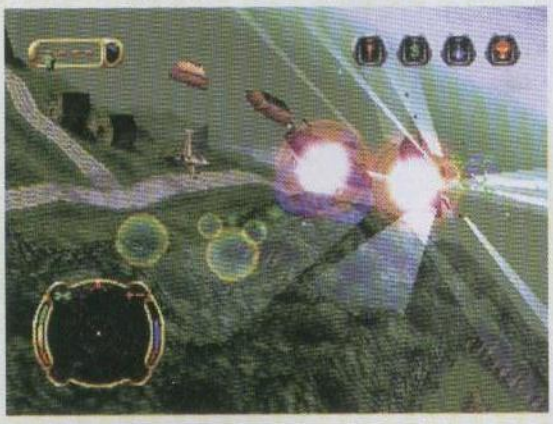
NINJA per PlayStation

E' veloce come un cinghiale, è furbo come un licaone, è spietato come un ramarro... chi è? Bravi è un muflone pezzato, ma come avete fatto? Incredibile, complimenti davvero; ad ogni modo siamo qui per parlare dei ninja, guerrieri che non hanno paura di niente e che possono ucciderti ancor prima che tu dica: "Ahahah, guarda quello, sembra Zorro senza caval...". Ecco, avete visto quanto sono veloci e spietati? Tanto tanto eh? Spietati spietati eh? Bendati bendati eh? Ma basta, oggi proprio non riesco a cominciare decentemente, e pensare che mi attendono altri tot giochi da presentare (non mi ricordo quanti sono).

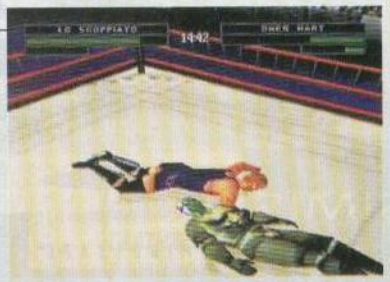
Vabbeh, il giuoco del ningiua si chiama Ninja (incredibile, eh?) e lo potrete gustare solo su PlayStation; in sostanza si tratta di un picchiaduro/platform/arcade/adventure nel quale dovrete picchiare, saltare, arcadare (!) e avventurarvi. La visuale del gioco è isometrica, questo vuol dire che se ci sarà un buco ci finirete dentro perché sbaglierete direzione. Ho detto abbastanza, il titolo non è malvagio (il Ninja sì, malvagio malvagio), ma il figlio della mia portinaia è più veloce a saltare sugli alberi e cadere di gengiva.

B-MOVIE per PlayStation

Passando tre mesi a Londra si scoprono un sacco di cose che non si possono sapere visitandola una settimana come turisti e né tantomeno restandosene in Italia; per esempio, lo sapevate voi che le macchine in Inghilterra vanno dal lato opposto al nostro? Incredibile, eh?, ma è vero, e a farci caso, anche gli aerei e le barche tengono la sinistra. Altra cosa interessante: a Londra è pieno di scoiattoli, io non ne avevo mai visto uno dal vivo prima e ne sono rimasto sconvolto; sono come dei grossi toponi con la coda pelosa, ma sono simpatici. Incredibile, sono dappertutto, nei parchi, sulle rive del Tamigi, in prossimità delle aiuole; a tal proposito, ho imparato una cosa che nei documentari non si menziona mai, e cioè che sono di due tipi: quello classico che tutti più o meno conosciamo grazie a Cip e Ciop, che corre, raccoglie ghiande e si accoppia; ma ce n'è anche un altro tipo, molto più strano e particolare: vive sul ciglio delle strade, è piatto come una sogliola e non si muove mai, sta fermo lì, immobile. Sinceramente non so come faccia a nutrirsi, ma forse dorme sempre, il bello è poi che non accenna a un movimento quando una macchina gli passa sopra... si vede che saranno fatti apposta.
Il gioco che da il titolo a questo box è davvero molto bello, il protagonista è appunto uno scoiattolo robotizzato, ma no ho capito quello che si doveva fare... ma tanto non lo capisco mai quello che bisogna fare.



ELIMINATOR per PlayStation

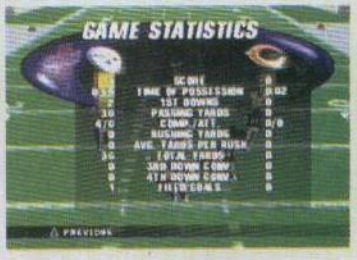


Cavolo che bel nome intelligente da dare a un gioco, sembra un detersivo per i pavimenti, comunque fatti loro. Certo che la Psygnosis ne ha fatta di strada in questi anni, anche se, a giudicare da questo gioco non si è evoluta granché, anzi. Tutto cominciò nel lontano 1985, e sembrava che le cose andassero benone; soprattutto grazie a un certo Ian Hetherington, che diede vita alla trilogia di Shadow of the Beast (un arcade/adventure difficilissimo, ma dalla grafica incredibile), da allora molti successi si sono susseguiti (che mito Lemmings), ma ho come l'impressione che da quando sia stata incorporata dalla Sony (nel 1993) le cose non siano filate più così lisce.
Giusto perché non andiate in giro a dire che sono un imbecille (sarebbe una perdita di tempo: lo sanno già tutti), ecco qui Eliminator, una sorta di sparattutto futuristico difficile come far passare un ago dalla cruna di un cammello (o qualcosa del genere) e talmente poco divertente anche in due che è meglio giocare al dentista tirandosi calci in bocca. Insomma, graficamente se la cava, e anche benino, ma per il resto brrrrr, chiudete le finestre.

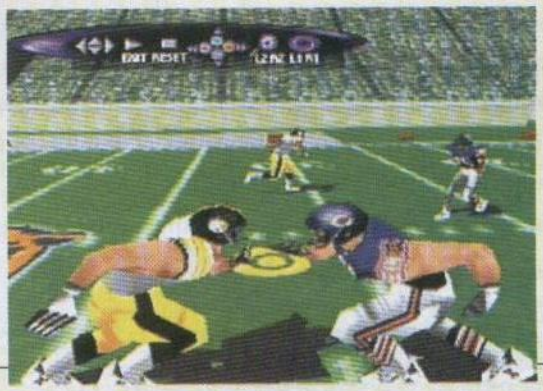
W.W.F. WARZONE per PlayStation

Molti loschi figuri che la sanno lunga nel nostro ambiente, asseriscono che questo sia il migliorò gioco del genere; io ci andrei coi piedi di piombo (se solo mi levassero le scarpe di cemento) a fare certe affermazioni... diciamo che sarebbe più giusto dire che tutti gli altri sono leggermente peggiori a questo.
Io, quando ero molto piccolo, volevo fare il lottatore di wrestling, ero affascinato dalla forza di quegli atleti e provavo a imitarli lanciandomi dal letto a castello per finire addosso al mio cane, che puntualmente si inca**ava come un caimano e mi sbranava. Poi un bel giorno, decisi che buttarmi su mia sorella sarebbe stato meno pericoloso, ma lei mi fece svenire a colpi di vocabolario nella schiena... da allora capii il peso della cultura e decisi di fare altro (il cliente perpetuo dallo psichiatra).
A parte gli scherzi (ops, mi sono caduti... certo che sono proprio simpatico), il giocuzzo merituzza davverozzo, soprattuttuzzo perchezzo si puozzo inventaruzzo il personaggiuzzo.

NFL XTREME per PlayStation



Noi siam corrente elettrica, corrente, molto forte, non stateci vicino, pericolo di morte, noi siamo energia pura TGM, Paura. TGM, paura! Va beh, ho riadattato (mi sa non con molto successo) un vecchio motivetto che erano soliti cantare i DJ nelle discoteche tendenza che frequentavo qualche anno fa la domenica pomeriggio (che tempi, ogni volta una maxirissa). Ma cosa può c'entrare tutto questo con il gioco che andrò ora a presentare? Boh, in tutta sincerità non ho ancora deciso di che gioco parlare, ma fa lo stesso, tanto probabilmente l'unica persona a leggere questa rubrica è il caro Gaburri (che era partito male ai miei occhi, ma che ho dovuto rivalutare), che per sua ammissione è la prima cosa che legge di TGM (visto? Non è mica difficile diventarmi simpatici, basta adularmi un po').
Comunque, siccome questo gioco l'ho visto, una volta tanto posso anche parlarne: ebbene, si tratta di un simulatore di football americano, pieno di strani personaggi tutti bardati come solo il mago G saprebbe fare. Lo scopo di questo sport non è rilevante; l'importante è prendere la palla e portarla in meta (ah, è questo lo scopo?).
Il gioco può essere considerato un valido acquisto per tutti gli amanti del genere; quindi, per tutti coloro che compreranno questo titolo pur non amando lo sport in questione, dovrete restituire la copia perché l'acquisto non sarà valido.



END

MAO'S BOX

KENZINER – TIMESCAPE (Lucretia Records)
La scuola Stratovarius fa adepti e i Kenziner, che in realtà potrebbero tranquillamente essere una one man band, continuano sull'onda del successo dell'ipertecnico combo finlandese. Il padre padrone del progetto è un giovane chitarrista scandinavo di nome Jarno Keskinen, un virtuoso della sei corde che non ha nulla da invidiare a Tolkki e compagnia bella. Dicevo che i Kenziner possono considerarsi una band formata da un'unica mente e dei "manovali" musicali presi per l'occasione. "Timescape" è un disco potenzialmente ottimo, ma forse l'egocentrismo del buon Keskinen si fa sentire troppo marcatamente su tutto l'album... Le scale impazzite prese direttamente dalla musica classica, con evidenti riferimenti e strizzatine d'occhio ai vari Bach e Paganini, sono difficili e arzigogolate, ma forse è proprio per questo motivo che "Timescape" risulta freddino e certo non orecchiabilissimo. Sinceramente non ho apprezzato nemmeno la voce di Stephen Fredrick, forse un po' poco espressiva. Una buona occasione mancata, ma dopotutto se volete ascoltare qualcosa di analogo e più eccitante esistono Symphony X e Stratovarius...

TIME MACHINE – SECRET OCEANS PART 1 & 2 (Lucretia Records)
I Time Machine non sono certo una novità per chi segue il metal in tutte le sue forme e soprattutto sono una realtà del nuovo rampante panorama di musica metal Made In Italy (vedi anche Lacuna Coil, Rhapsody, Sadist e via dicendo...). A novembre potremo finalmente ascoltare la nuova produzione dei Time Machine, giunti oramai alla quarta incisione (compresi i due mini album Project: "Time Scanning" e "Shades Of Time"). Finalmente assestata la formazione con la sostituzione di Morby prima e Folco Orlandini poi alla voce in favore di Nick Fortarezza, cambio decisamente più vantaggioso, almeno a mio parere, i Time Machine presentano il doppio singolo "Secret Oceans", con una splendida "Behind The Cross", capolavoro di sensibilità artistica fuori dal comune, che per certi versi mi ha ricordato gli ultimi Vanden Plas. "Eternity Ends" sarà sugli scaffali di tutti i negozi a partire dai primi di novembre. Ah, dimenticavo che sul disco ci sarà una traccia all'interno della quale canta Andre Matos, vocissima degli Angra, per quei due o tre che non dovessero saperlo...

E VIII – SAVE (Lucretia Records)
Nuovo nome per gli Enrico VIII, decisamente più intrigante. "Save" è il singolo che fa da battistrada all'imminente debut album per questa band milanese decisamente interessante, attiva dal 1994. I due brani contenuti nel singolo sono splendidi, sia per quanto riguarda il lavoro di studio che per i suoni utilizzati, dannatamente cupi, oscuri, ma allo stesso tempo incredibilmente affascinanti. Insomma, se le premesse per l'album sono queste, mi sa che c'è da attenderci un piccolo capolavoro di progressive contaminato, a metà strada tra Korn, Nine Inch Nails e Rush. Impossibile? Ascoltate "Save" e poi ditemi... E se, dopo i Rhapsody, riuscissimo a imporre anche una band del talento degli E VIII, sarebbe la definitiva consacrazione della scena metal italiana nel panorama internazionale... Voglio il disco!!!

M-Z O A-L – TRACCE DI FILO (Autoprodotto)
Wow, dei lettori di TGM che mandano il loro lavoro e per di più su CD? Sì, si può... Gli M-Z o A-L presentano un buon mix di metal/hardcore completamente cantato in italiano. La registrazione non è malvagia e i brani sono abbastanza curati, anche per quel che riguarda i cori e le voci di sostegno: mi è sembrata mancare però una seconda chitarra che dovrebbe perlomeno riempire nei soli. Globalmente però, "Tracce di Filo" è abbastanza godibile con un gran pezzo iniziale ("Benvenuto"), e diversi brani che si fanno apprezzare per la sincerità e le linee melodiche (grandiosa "Cuore", molto Movida...). E' solo una demo, ma credo che gli M-Z o A-L potranno muovere qualche passo con perseveranza... Per informazioni: Diego Capoccitti, Via delle Genziane 18 – 03011 Alatri (FR) - http://www.geocities.com/SunsetStrip/Balcony/6364

MAO

L'INTERVISTA: ALEX BARONI

A chi di voi segue i nuovi 'fenomeni' non sarà di certo sfuggito Alex Baroni, giunto pochi mesi fa al suo secondo CD ("Quello che voglio" - Ricordi), già lanciato su tutti i mercati europei con "Onde", un disco internazionale pensato esclusivamente per l'estero (e che quindi quasi sicuramente non vedremo mai in Italia) e adesso in procinto di compiere un tour che lo porterà nei principali teatri italiani. "Quello che voglio", se ancora non lo avete ascoltato, è un piccolo capolavoro di musicalità: contiene ben dodici canzoni immediate, realistiche, piacevoli da ascoltare e, perché no, anche da "*suonare alla spiaggia con una chitarra*", come sostiene lo stesso Alex Baroni, che abbiamo avuto modo di incontrare e intervistare di persona. Data la sua carriera fulminante, mi aspettavo di trovarmi di fronte al tipico personaggio volutamente forzato, ricercato, costruito e, perché no, un po' tirato. Inutile dire che lo stesso Alex, rivelatosi immediatamente una persona estremamente gradevole, mi ha letteralmente seppellito sotto una fiumana di parole: "*Ah, e così tu lavori per una rivista di videogiochi? Pensa, io da piccolo ero un fan accanito dei giochi arcade. Passavo tutto il mio tempo e spendevo tutti i miei soldi attaccato ai coin op. Fino a giungere al totale rifiuto per evidenti motivi di sovraccarico. Poi a quattordici anni cominciai a interessarmi alla programmazione: scrivevo i miei programmi su un Commodore PET 2032. Oggi immagino sia una macchina da museo*". Già, oggi vanno di moda i PC superpotenti, va di moda Internet... "*Spettacolare. Internet è la mia nuova passione: trovo affascinante la possibilità di avere il mondo sulla mia scrivania. In un attimo posso spostarmi ovunque ed è... come essere in onda su tutto il pianeta.*": inutile aggiungere che anche Alex ha il suo sito personale, l'indirizzo è http://www.alexbaroni.it. Potrete leggere anche uno spaccato della sua personalità. Uno, strettamente legato alla sua carriera musicale, me lo rivela a voce: "*Quando compongo penso unicamente alla gente, non mi piace creare in funzione di quanto diranno poi i soliti 'tecnici': se un musicista approva il mio lavoro a me fa piacere, ma se vedo la gente gustare un mio pezzo e magari suonarlo tranquillamente con la chitarra, lo apprezzo molto di più*". Le autostrade informatiche sono certamente interessanti, ma a quanto ne so io Alex Baroni si prepara a percorrerne altre, molto più "fisiche"... "*Eh già, mi appresto a iniziare un tour che mi porterà anche nei principali teatri italiani. Cantare in teatro è molto diverso che farlo su un prato all'aria aperta, magari in seno a una manifestazione più generale: presuppone che il tuo pubblico esca di casa appositamente per sentirti, e devo ammettere che la cosa mi eccita parecchio*". Noi incrociamo le dita, anche se quasi certamente non ce ne sarà bisogno. Sicuramente, da questa esperienza nascerà qualche nuova canzone, se è vero che "*i viaggi sono per me una fonte creativa incredibile. Viaggiando la mia fantasia lavora meglio, e spesso incontro quel particolare capace di farmi venire l'ispirazione*", noi non vediamo l'ora di ascoltarla!

Paolo Besser

TGM IN DISCOTECA

Il mercato discografico si è risvegliato dal lungo torpore estivo ed ecco quindi finalmente arrivare i primi titoli importanti per questo autunno. Non si è ancora del tutto placato il successo di "Feel It" che il trio The Temperer esce con un nuovo singolo, "If You Buy This Record", e anche stavolta preparatevi a un piacevolissimo tormentone, costruito questa volta sulla melodia della celeberrima "Material Girl" di Madonna. Altra produzione italiana destinata a far parlare di sé è quella di Fifty Fifty che, con il loro "Tonight I'm Dreaming", hanno già iniziato l'invasione delle playlist dei maggiori network radiofonici. Per la metà di ottobre è prevista l'uscita del nuovo pezzo di Fast Eddy che torna sulla scena con "Everything", dopo aver riscosso clamorosi consensi insieme a Molella & Phil Jay. A smentire il fatto che nella musica dance non possano avvenire importanti sodalizi artistici ci hanno pensato DJ Dado e Simone Jay con "Ready or Not", e anche in questo caso è facile ipotizzare un grande successo invernale. Alexia, dopo il remix di "The Music I Like" scende in pista con "Keep On Movin", il terzo singolo tratto dall'album "The Party", già disco di platino in Italia e grande hit in tutto il mondo. Si potrebbe prendere quasi per il nuovo singolo di Natalie Imbruglia ma in realtà si tratta di una cantante nuova di zecca: si chiama Meja e con "All 'bout The Money" è riuscita a creare un ottimo compromesso tra pop e dance. "I Am Happy" è un pezzo che non ha sicuramente bisogno di particolari presentazioni visto che ha imperversato per tutte le radio per mesi questa estate. I remix invece sono nuovissimi e porteranno nuova vita al divertente brano dei SoErba. Famosissimi in Germania e un po' meno da noi, ma non per questo meno bravi, The Sound Lovers ci presentano il loro "Surrender", firmato anche stavolta dagli immancabili Molella & Phil Jay. Nella nuovissima "The Future of The Future" Tracy Thorn degli Everything But The Girl non manca invece di dimostrare le sue grandi capacità vocali, coadiuvata da uno splendido remix firmato da Deep Dish.

Siamo arrivati al traguardo anche per questo mese; vi aspetto per le novità pre natalizie sul prossimo numero.

Lorenzo Nutini
(isengard@dada.it)

SPAZIO ITALIA

AUDIO 2 - THE BEST (PDU)

Inutile ribadirlo, gli Audio 2 sono veri professionisti: lo dice la loro carriera di autori, che li vede protagonisti dietro ad alcune delle più belle pagine della carriera di Mina ("Neve", "Rotola a vita"), e anche come interpreti non si smentiscono, anzi! "The Best" è una raccolta dei loro maggiori successi, e ripercorre la breve ma intensa storia di questo dinamico duo. Le sedici tracce contenute nel CD sono tratte dai tre album precedenti ("Audio 2", "E=mc2" e "Senza Riserve"), ma non mancano gli inediti: parliamo di "Tu vieni prima di tutto", canzone che tra l'altro apre l'album, "Gina" e "Non c'è più Audio", già interpretata in passato da Mina ma mai dai suoi autori originali. Da segnalare anche una versione rifatta di "C'era e non c'è"... per il resto, c'è tanta bella, bellissima musica da ascoltare a cuore aperto. Consigliatissimo a chi ama la musica italiana più tradizionale, ma non per questo legata a vecchi cliché.

Paolo Besser

GIANNA NANNINI - CUORE
(Polydor/Polygram)

Mi piace Gianna Nannini, è fresca, sempre vitale, incazzevole; ho seguito con attenzione la sua carriera, ho apprezzato le sue canzoni così sfrontate e senza fronzoli. In particolare sono rimasto entusiasta di "Dispetto", l'album che precede questo (se si fa eccezione per "Bomboloni", che però conteneva tre sole nuove canzoni); ancora oggi, forse anche per far tornare alla mente esperienze e sensazioni ormai irripetibili, mi capita di riascoltare "Meravigliosa Creatura" o "Ninna Nera"; credo infatti che le canzoni siano importanti anche per questo, perchè come gli odori - ma in maniera più tangibile - riescono a riportarci al passato. Il decimo Lp di questa "ragazzaccia" toscana si chiama "Cuore", e nonostante in un primo momento non mi sia piaciuto per nulla, ascoltandolo numerose volte ho avuto modo di apprezzarlo quasi totalmente; certo, ci sono pezzi che proprio non ho digerito come "Peccato originale" e "Cuore", troppo lenti e melensi per essere interpretati dall' irruente Nannini. Una cosa che inoltre non mi ha totalmente convinto è la voce di Gianna: sono d'accordo nel dire che non ha mai avuto una gran "nitidezza" canora, ma qui ho avuto la sensazione che molti brani fossero stati realizzati volutamente molto semplicisticamente, in modo da risultare vocalmente poco impegnativi, forse per celare delle difficoltà interpretative dell'artista. L'album contiene dodici canzoni tra le quali spicca indubbiamente "Centomila", "Stellicidio" e "Un giorno disumano", brani che, per quanto se ne dica, sono quelli che più di tutti hanno mantenuto il vecchio stile della Nannini, con musicalità classiche (per lei) e la proverbiale grinta che la contraddistingue. "E' in sostanza un disco dal quale ricominciare una nuova carriera", dice lei; a me è sembrato un lavoro discreto, che però non esce, come dicono, dai soliti schemi della dispettosa signorina.

Raffo

PASTORI & GRANCHI – GREATEST TITS
(Donnarumma Records)

Siete stufi dei cantautori piagnoni? Volete invece sorridere con un disco allegro, a volte un po' sarcastico, certamente diverso dal solito? E allora non vi resta che lanciarvi nell'ascolto dell'ultima "opera del Maestro Valeri", che non è soltanto una geniale invenzione del mago Hamilton (Scatafascio), ma il cantante di questo gruppo milanese sconosciuto ai più, ma, va detto, composto da veri professionisti. I nostri ci propongono infatti tre quarti d'ora buoni di musica estremamente godibile e, per gli amanti dell'umorismo e della satira, testi vieppiù originali che pescano nei luoghi comuni della tradizione musicale per restituire delle canzoni assolutamente fuori di testa. La mia preferita? Sicuramente "Il rock delle palline" (vien naturale ballarla), anche se i doppi sensi de "La Supposta", l'aura spagnola di "Natalia", i ritmi country di "Il Toro Piero" e l'attualità di "Pair of Pears" fanno a gomitate per stabilire quale sia la migliore. I fan del demenziale non possono perderselo, gli altri provino per lo meno ad ascoltarlo.

Paolo Besser

SPAZIO LIVE

DEPECHE MODE -
26/9/98 Palamagutti, Bologna

Erano cinque anni che aspettavo il ritorno in Italia dei Depeche Mode: era infatti dall'8 giugno 1993, data milanese del "Devotional Tour", che la band di Basildon non si esibiva in un concerto nel bel paese. Naturalmente non potevo mancare al ritorno sulle scene di uno dei miei gruppi preferiti così, sotto una pioggia che aveva del paranormale, il sottoscritto insieme a Massimo Lovisco in qualità di fotografo si è recato al Palamagutti per assistere a quello che già si preannunciava come un evento storico. Inutile dire che il tutto esaurito aveva portato in quel di Casalecchio un mare di gente, e la stessa cosa si sarebbe ripetuta il giorno dopo al Filaforum di Milano dove si è palesata anche una nutrita schiera di redattori di TGM tra cui il Silvestri, l'Andrea della Calce e la Roberta. Il nuovo tour dei Depeche non nasce per promuovere il loro ultimo lavoro inedito, il bellissimo "Ultra" recensito dal sottoscritto qualche mese addietro, ma bensì per lanciare il loro secondo gratest hits intitolato "The Singles 86 – 98" contenente il meglio della loro produzione del periodo che va da "Black Celebration" a "Ultra", il tutto completamente rimasterizzato con in più il bell'inedito "Only When I Loose Myself". Impossessatici così dei nostri pass stampa ci siamo diretti all'interno del palazzetto con la stessa faccia imbellita di uno che ha appena vinto la lotteria, per poi iniziare a prendere accordi con un dirigente della BMG per scattare le foto. Il tempo di sistemare i rullini e la macchina quando, spente le luci, sono apparse le Purity, (gruppo di supporto composto da quattro belle figliole e appartenente alla nuova ondata di artisti Jungle della cosiddetta "area di Bristol") ch, suonati quattro pezzi carini anche se praticamente identici, si sono dileguate tra i commenti del pubblico ormai scatenato e impaziente di poter rivedere i DM. Alle 21:15, puntuale come un orologio, il concerto comincia con il riff di basso del B-Side strumentale "Painkiller" per esplodere in un delirio collettivo quando i DM, saliti sul palco, cominciano a suonare "Question of Time", per poi proseguire con la splendida "World in My Eyes". Una cosa che mi ha colpito da subito è stata l'atmosfera presente del concerto, ben lontana dal misticismo dark che permeava il "Devotional Tour": sembrava infatti di assistere quasi a una celebrazione per il ritorno della band! Inoltre l'assenza del mago dei sintetizzatori Alan Wilder, che aveva curato gli evocativi arrangiamenti del "Devotional Tour", ha portato il gruppo a un sound più live, creato dalla batteria vera e dalla chitarra elettrica suonata da Martin Gore, un mix che ha contribuito a creare si un maggiore feeling con il pubblico ma anche una minore atmosfera. Tra i brani che proposti vi segnalo "Enjoy the Silence", "Policy of Truth", "Just Can't Get Enough" e la dolcissima "Question of Lust", interpretata da un ispiratissimo Martin Gore, che ha altresì deliziato il pubblico con una "Somebody" a dir poco splendida. Esplosive inoltre le versioni di "Personal Jesus" e di "Never Let Me Down Again", durante le quali il pubblico è letteralmente impazzito (non è vero Roberta?: ndr) grazie anche a un Dave Gahan che ha dato vita al solito grande spettacolo, rivelandosi ancora una volta un grande animale da palcoscenico. Grande assente la bellissima "Everything Counts" che, come nel live "101", il pubblico ha intonato più volte per salutare il gruppo alla fine di uno spettacolo strepitoso, ma forse un po' al di sotto delle mie aspettative personali. Sul CD-Rom di questo mese, Silvestri permettendo, potrete trovare alcune delle bellissime foto che il bravo Massimo Lovisco, grande appassionato dei DM, ha scattato per TGM.

Nicola Rosa

GRAVE DIGGER & RAGE – 13/9/98 Babylonia , Biella

Senza fraintendere è davvero il caso di dire: "Basta la parola!". Sì, per questa recensione non potrei dire altro perché i Grave Digger hanno suonato semplicemente bene mentre i Rage sono stati superlativi... e scusate se è poco! Tre ore di puro Metal, un locale davvero gremito e delle track-list che non hanno lasciato davvero nulla al caso. I Digger hanno prediletto il materiale più recente, e al di sopra di tutto "Fanatic Assassin" e "Battle of Bannockburn"; bravo il nuovo bassista Jens Baker (Running Wild) che ha contribuito a rendere più impostato il suono degli "scavafosse" per antonomasia. Da segnalare inoltre la sempreverde "HM Breakdown" accompagnata, e non sto esagerando, da veri e propri cori da stadio! L'intro medievaleggiante di "From the Cradle to the Grave" dà poi il LA ai Rage che, supportati dai 5 membri della Lingua Mortis Orchestra, dipingono un concerto altalenante tra momenti intimisti, momenti orchestrali ("In Vain", "Alive but Dead") e sferzate Metal ("Solitary Man", "Under Control"), il tutto condito con un suono pressoché perfetto. Al termine del tutto i Rage si sono sentiti all'altezza di presentare ben sette pezzi tratti dall'ultimo "XIII" e l'hanno fatto in modo superbo! Che sia stato il concerto dell'anno...? Chi vivrà vedrà, anche se questa sembra una considerazione azzardata per un gruppo che si fa chiamare "Gravedigger"!

Andrea Vignati & FBS

I CONCERTI a cura di Roberta Zampieri

JIMMY PAGE & ROBERT PLANT
19/11 Milano – Filaforum
LENNY KRAVITZ
16/12 Milano - Filaforum
Per informazioni: Barley Arts (Tel. 02/76113055)
MASSIVE ATTACK
20/11 Milano – Filaforum
PLACEBO
20/11 Milano – Rolling Stone
P.J. HARVEY
23/11 Milano – Palavobis
ROBBIE WILLIAMS
30/11 Milano – Rolling Stone
MARILYN MANSON
4/12 Milano – Palavobis
ASH
9/12 Cesena – Vidia
10/12 Milano – Rolling Stone
DES'REE
15/12 Milano – Rolling Stone
Per informazioni : Milano Concerti (Tel. 02/48702726)
MANSUN
6/11 Rimini – Velvet
7/11 Giais D'Aviano (PN) – Velvet
FUN LOVIN' CRIMINALS
8/11 Milano – Rolling Stone
9/11 Firenze – Tenax
10/11 Roma – Palacisalfa
Per informazioni: Rock & Dogs (Tel. 055/685361)
NEW MODEL ARMY
17/11 Milano – Leoncavallo
18/11 Roma – Frontiera
Per informazioni: One Step Beyond (Tel. 02/29060028)
ARTICOLO 31
13/11 Torino – Palastampa
14/11Firenze –Palasport
16/11 Genova – Palasport
17/11 Milano – Filaforum
18/11 Brescia – Palasport
20/11 Trieste – Palasport
21/11 Treviso – Palaverde
23/11 Modena – Palasport
27/11 Forlì – Palasport
30/11 Roma – Palaeur
Per informazioni: Best Sound (Tel. 02/33104747)
ANGELO BRANDUARDI
14/11 Vicenza – Palladio
16/11 Bergamo – Teatro Donizzetti
17/11 Torino – Torino – Teatro Colosseo
19/11 Carpi (MO) – Teatro Comunale
20/11 Brescia – Teatro Tenda
21/11 Milano – Teatro Lirico
24/11 Bologna – Teatro Medica
Per informazioni: Musica (Tel. 051/434554)
AMEDEO MINGHI
16/11 Firenze
17/11 Bologna
20/11 Alessandria
21/11 Torino
24/11 Biella
27/11 Brescia
28/11 Milano
2-3/12 Napoli
4/12 Salerno
Per informazioni: Musica Show (Tel. 06/39725530)
STADIO
21/11 Longiano
26/11 Torino
28/11 Verona
8/12 Cortemaggiore
12/12 Roma
17/12 Bologna
Per informazioni: Colorsound
ALEX BARONI
17/11 Jesi (BO) - Teatro Pergolesi
19/11 Torino - Container
32/11 Milano - Propaganda
26/11 Lecce - Teatro Ariston
27/11 Andra (BA) - Teatro Astra
28/11 Potenza - Musica in Fiera
30/11 Ascoli - Teatro Ventidio Basso
1/12 Riccione - Teatro Turismo
2/12 Trento - Teatro Zandonai
5/12 Cesenatico - Absolute X
8/12 Napoli - Teatro Diana
9/12 Roma - Palladium
Per informazioni: Parole & Dintorni (Tel. 02/6707133)

END

Da Mortal Kombat 2 a Salvate il Soldato Ryan, novembre offre film per tutti i gusti. Che cerchiate divertimento demenziale o qualcosa che vi faccia pensare, il cinema è la vostra meta anche per questo mese.

di Andrea Fattori e Sabrina Rossi

MORTAL KOMBAT 2

Mentre in America si parla già del terzo capitolo di questa serie tratta dal videogioco che ben conosciamo, in Italia – con un ritardo davvero notevole – esce nei cinema Mortal Kombat 2. Se avete visto il primo capitolo di quella che diverrà presto una trilogia (gli incassi dei primi due sono stati vertiginosi, quindi la serie continuerà a lungo), avrete già una chiara idea di cosa vi aspetta. In realtà, anche se avete semplicemente visto il videogioco, avrete un quadro abbastanza chiaro della situazione, visto che si riduce tutto a grandi scontri, effetti speciali ottimi e una trama assolutamente inesistente. La critica cinematografica di tutto il mondo si è violentemente scagliata contro questo film, segno evidente che – come al solito – non riesce a dare il giusto peso alle cose. Se qualcuno si aspetta da Mortal Kombat 2 un capolavoro cinematografico, coerente e artisticamente di valore, non videogiocatori più incalliti, agli appassionati della versione elettronica di Mortal Kombat, che hanno intenzione di vedere un capolavoro di banalità, azione, spettacolarità e demenza.

Il film comincia esattamente dove finiva il primo, con la banda di malvagi, capitanata da Shao-Kahn, che decide di non rispettare le regole (e quando mai; è questo il bello di essere i cattivi) e riprende le ostilità per il dominio del mondo. Una storia tanto profonda da essere quasi inesistente. Christopher Lambert ha deciso di non prendere parte a questo sequel (visto che ormai è un attore serio, non mi sento proprio di condannarlo), che vede quindi l'arrivo di un nuovo Rayden. Per il resto, forse la spettacolarità è leggermente al di sotto di quella del primo Mortal Kombat, ma resta comunque molto divertente. Sempre che sappiate cosa state andando a vedere...

Nel frattempo, a proposito del terzo ipotetico capitolo della serie, si fanno i nomi di Robin Shou, nei panni di Liu Kang, e di Sandra Hess, per Sonya Blade. Le voci restano per il momento tali, ma qualcosa ci dice che Mortal Kombat Krusade (titolo provvisorio) diventerà presto realtà.

H20 - HALLOWEEN

Ritorna sul grande schermo una delle più fortunate serie horror della storia cinematografica (insieme a Nightmare e Venerdì 13, dei quali attendiamo tutti con ansia il famoso cross-over), per regalarci un po' di sano terrore e qualche tonnellata di succo di pomodoro.

Se fate parte della nutrita schiera di quanti sono rimasti poco entusiasti degli ultimi film di Halloween, rallegratevi: innanzitutto H20 parte dal presupposto che i film dal 4 al 6 non siano mai esistiti (una formula che, nel ricco mercato dei sequel, sta diventando fastidiosamente comune), con una trama e uno sviluppo che lo rendono molto più simile ai primi che non agli ultimi. Potremmo benissimo considerare questo film come il sequel di Halloween 2.

La storia è quella di una certa Laurie Strode (Jeanie Lee Curtis), preside di un liceo del Nord America. Si tratta di una donna con gravi problemi, dedita all'alcol e succube di tranquillanti e psicofarmaci, che lotta quotidianamente per mantenere in piedi la propria vita, soprattutto per il figlio diciassettenne, John. Quali gravi turbe hanno portato una donna tanto forte a una simile crisi? Per capirlo è forse sufficiente dire che il suo vero nome è Keri Tate, e che ha cambiato identità per sfuggire al fratello Michael. Michael Myers. Se tutto questo non vi dice ancora niente, evidentemente non siete dei gran fan di questa saga horror, della quale Michael è appunto il protagonista (come Freddy Kruger per Nightmare). E in ogni caso, che siate o meno appassionati di Halloween, lo sviluppo della trama è abbastanza ovvio: Laurie sta per ricevere una visita da un caro parente...

Innanzitutto H20 è uno dei migliori episodi di Halloween in assoluto, e celebra proprio i vent'anni di questa saga horror. Il personaggio principale, Laurie, interpretato dalla brava Jamie Lee Curtis, ha uno spessore decisamente superiore a quello del personaggio medio degli horror (e non solo per merito dell'attrice), e anche lo sviluppo del film, pur seguendo alcuni ovvi elementi chiave, non manca di regalare allo spettatore sorprese e colpi di scena. Il tono è molto alto per tutto il film, così come la tensione che si viene a creare. Dal fronte dei punti negativi, invece, troviamo la durata di H20, che raggiunge appena i 90 minuti. Tenendo conto dello spazio iniziale che viene dedicato all'approfondimento del personaggio di Laurie, il film vero e proprio scorre via troppo in fretta, lasciando lo spettatore un po' deluso. Recriminazioni a parte, è comunque un ottimo film horror, appena al di sotto di Scream, e chiunque abbia un minimo amore per questo genere dovrebbe andare a vederlo.

Una nota: se avete pensato che il titolo, H20, fosse in realtà un gioco di parole e che quindi il film avesse a che fare con l'acqua, siete completamente fuori strada. L'unica acqua che si vede è dentro ai bicchieri.

SALVATE IL SOLDATO RYAN

Lo scorso anno, presentando il Titanic, sembrava quasi che James Cameron stesse aprendo un largo sacco per infilare dentro un fiume di Oscar. La storia, con Salvate il Soldato Ryan, appare destinata a ripetersi, come spesso accade. E anche Spielberg, meritatamente senza dubbio, si appresta al colpaccio.
Dichiarato a furor di popolo il miglior film dell'anno, spesso ancora prima che venisse visto, Salvate il Soldato Ryan ha tutte le carte in regola per diventare un cult della storia cinematografica, oltre ai requisiti per fare manbassa di statuette alla prossima premiazione degli Oscar. La storia narra le terribili vicende che hanno accompagnato l'eroico Sbarco in Normandia, evento chiave per la liberazione dell'Europa dal dominio nazista. Anche se il film si occupa principalmente di una storia "secondaria", che certo non comparirebbe nei libri di testo, non manca di focalizzare la propria attenzione sulla crudeltà e l'assurdità della guerra, senza risparmiare nulla allo spettatore delle atrocità di quei giorni.
Il film, narrato come un lungo flashback da parte di un veterano della Seconda Guerra Mondiale, si apre con lo sbarco in Normandia, 15 minuti di orrore allo stato puro, al cui confronto anche Halloween diviene un'allegra commedia. Un orrore difficile da sopportare per la propria crudezza – Spielberg ha avuto il coraggio di non addolcire le sequenze per accondiscendere ai gusti del pubblico, e di questo bisogna rendergli merito – e, ancora di più, per il fatto che è reale. L'attacco dei bombardieri Alleati, subito prima dello sbarco, non ha ottenuto gli effetti sperati, a causa della scarsa visibilità sulla zona delle batterie nemiche e, nel momento i cui i soldati sono arrivati sulle spiagge della Normandia, hanno trovato una schiera di mitragliatrici e obici pronti ad accoglierli. Per quindici minuti assistiamo a una vera e propria carneficina, assolutamente splatter e terribile. Qui appare il personaggio centrale del film, il Capitano John Miller (Tom Hanks, che rischia il proprio terzo Oscar come Attore Protagonista), ex-insegnante, divenuto soldato per necessità. Dopo che lo sbarco in Normandia si è concluso, Miller riceve lo strano ordine di prendere sette dei propri uomini e, attraverso le linee nemiche, andare a

recuperare e salvare il soldato Francis Ryan (Matt Damon). Non perché si tratti di un uomo speciale, raccomandato o che altro, ma perché i suoi tre fratelli sono morti durante la guerra e i grandi capi hanno deciso che almeno uno della famiglia deve tornare a casa sano e salvo.
E così, incuranti del pericolo, otto uomini devono sfidare la morte a viso aperto, per salvare un altro uomo. E per loro viene naturale chiedersi se allora le loro vite valgono meno di quelle del soldato Ryan.
Pur essendo il personaggio che dà il nome all'intero film, il soldato Ryan compare solo per un terzo del tempo, e con poche scene pregnanti. Il vero protagonista è John Miller, con i sette uomini che lo accompagnano. Anzi, il vero protagonista è l'orrore della guerra, che Spielberg mette in luce senza mezze misure, in un racconto che attraversa tutti i clichè dei film di guerra e li distrugge, uno dopo l'altro, lasciando solo un senso di assurdità.
Ancora una volta, Spielberg si riconferma come uno dei più grandi registi dei nostri tempi, o per lo meno uno dei più grandi registi commerciali. Nel corso degli anni ha dimostrato di potere lavorare praticamente su tutto, da Lo Squalo a ET, da Amistad a Schindler's List, trasformando quasi tutti i propri film in grandi successi.
Salvate il Soldato Ryan è un grande film, che merita il successo che avrà (anche se personalmente ho preferito Schindler's List) e che, soprattutto, può servire a mettere in luce l'unico, vero volto della guerra: quello peggiore.

OMICIDIO IN DIRETTA (SNAKE EYES)

Dopo aver firmato successi cinematografici come The Untouchables - Gli Intoccabili, Fury, Vittime di Guerra, Omicidio a Luci Rosse, Missione Impossibile e molti altri, il poliedrico Brian De Palma questo autunno ha siglato la regia di un thriller molto intrigante, Omicidio in Diretta.
A fare da sfondo all'intera pellicola è l'Arena di Atlantic City durante l'incontro di boxe più atteso della stagione, quello che determinerà l'assegnazione del titolo dei pesi massimi. Tra una folla scatenata di tifosi, anche il Ministro della Difesa americano, accompagnato da un'impeccabile servizio di scorta, segue l'evento sportivo più atteso della stagione, ma proprio quando il campione in carica viene messo al tappeto, alcuni colpi di pistola raggiungono il ministro. Naturalmente nell'arena scoppia il caos, e le quattordicimila persone intervenute per assistere all'evento iniziano a scappare in preda al panico. A questo punto, con pochissimi uomini a disposizione, Rick Santoro (Nicolas Cage) - un poliziotto corrotto - insieme all'amico Kevin Dunne (Gary Sinise - diventato famoso per aver interpretato il tenente Dan in Forrest Gump) - capo della sicurezza del ministro - tenterà di fare luce sulla verità

attraverso le parole di tre testimoni: una misteriosa donna, Julia Costello (Carla Gugino), che poco prima dell'attentato aveva parlato con il ministro, il campione di pugilato sconfitto e lo stesso Dunne.
Purtroppo la verità è spesso questione di punti di vista e, quando le testimonianze di più persone vengono messe a confronto, il risultato che si ottiene non è sempre quello sperato.
Mentre il puzzle prende forma e allo stesso tempo si complica sempre più, Rick Santoro cercherà di scalfire la superficie della complicata vicenda, per riuscire finalmente a concludere la propria indagine; ma quando tutto sembra finalmente chiaro, ancora una volta il mistero che avvolge l'omicidio del ministro si infittisce.
Una particolare nota riguardo questo film è che i primi venti minuti della pellicola sono frutto di un'unica ripresa, ottenuta con la steadicam. Il ciak ha richiesto una grande concentrazione da parte degli attori, costretti a recitare le battute a raffica mentre la macchina da presa li seguiva per tutta l'Arena e un migliaio di comparse urlava per la durata della scena. Il risultato è fantastico, lo spettatore ha la sensazione di essere proprio al fianco del protagonista da quando entra nello stadio fino al momento dell'omicidio.
Per quanto riguarda invece la scenografia, l'Arena è stata ricreata nel vecchio Forum di Montreal. Grazie ai numerosi colpi di scena che si susseguono a ritmo incalzante, lo spettatore viene coinvolto nella affannosa ricerca della verità che si cela nel racconto dei tre testimoni chiave e con un pizzico di fortuna potrebbe far luce sulla intricata vicenda.

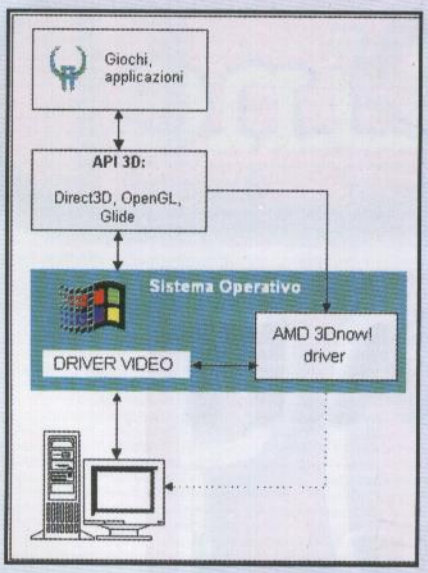
END

I MICONIDI INVADONO LA INTEL

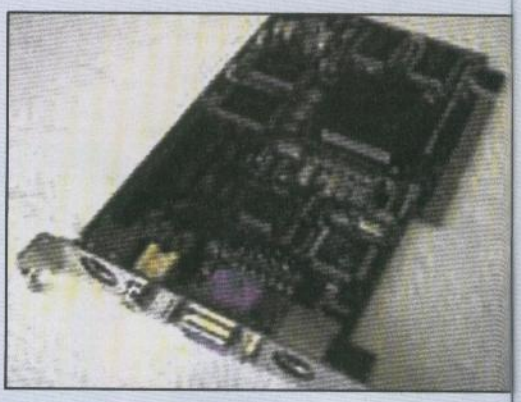
Avete presente i giochi di ruolo fantasy? Ebbene, in uno di questi, e più precisamente il famoso AD&D (Advanced Dungeons & Dragons), esiste una razza di funghi umanoidi intelligenti che vive sottoterra e coltiva altri funghi (normali) per cibarsene. Questa mattina presto (mezzogiorno e tre quarti) ero a letto nel dormiveglia quando mi è balenato alla mente il mordace titolo di questo TecnoTGM, ispirato alle suddette simpatiche creature. Volete sapere perché? Ma è ovvio, il fatto è che ormai alla Intel i nuovi processori spuntano appunto come boleti eduli, chiodini o amanite muscarie che dir si voglia! L'ultimo della serie è il nuovo Celeron A, chiamato anche Mendocino dal nome del suo "core" o nucleo, che vanta l'aggiunta di una cache interna su cui mi accingo a dilungarmi. Prima però voglio spendere due parole circa il K6-2, ovvero il K6 3D, che rimando da un po' di tempo e sul quale è opportuno fare chiarezza.

Innanzitutto spazziamo via un luogo comune: il K6 3D ha la stessa conformazione di piedini dei vecchi Pentium, ma la compatibilità si ferma qui. La motherboard necessaria per utilizzare un processore siffatto prende il nome di Super-Socket7, ma avrebbe potuto chiamarsi ugualmente "Giorgio" come il cane del Raffo, dal momento che è incompatibile con le vecchie motherboard Socket 7 dei Pentium classici. Tutto questo per dire che, contrariamente a quanto inopinatamente pensano molti, passare da un sistema Pentium o K6 a un K6-2 comporta effettivamente l'acquisto e la sostituzione della una scheda madre, operazione abbastanza costosa e un po' difficile per chi non sia esperto di hardware del PC. È vero poi che le motherboard S-S7 costano meno delle BX per Pentium 2, ma la differenza è trascurabile se paragonata al costo di un upgrade serio.

Quali sono dunque le innovazioni del K6 3D? Innanzitutto una serie di migliorie tecnologiche rispetto al predecessore, ma soprattutto l'introduzione di una nuova serie di istruzioni esplicitamente concepite per accelerare la grafica tridimensionale, che prendono collettivamente il nome di 3Dnow! (col punto esclamativo). So già che cosa state pensando, quale lucina si è accesa nel vostro cervelletto: un altro pacco tipo MMX! E invece no. Infatti le 3Dnow! hanno il pregio di funzionare effettivamente, e questo già di per sé assicura un certo grado di supporto. Inoltre il meccanismo scelto per implementare l'accelerazione è alquanto sagace. Senza dilungarmi troppo, vi spiego dove sta il bello: mentre i vecchi giochi e le applicazioni necessitavano di essere sviluppate in modo da integrare esplicitamente il supporto alle istruzioni MMX, le 3Dnow! vengono sfruttate direttamente dalle API di programmazione e dai driver delle schede video. In questo modo non è più il programmatore a doversi sobbarcare alla fatica di imparare le nuove istruzioni e prendersi la briga di utilizzarle a dovere. Nella figura che (con uno sforzo inenarrabile e del tutto sproporzionato al risultato) ho realizzato per voi, tutto ciò è illustrato graficamente. In pratica è lo stesso driver video della scheda, o alternativamente le API usate nello sviluppo del titolo in questione, a tradurre le istruzioni grafiche di basso livello in quelle specifiche del processore. So per certo che le DirectX 6 vantano il supporto nativo alle 3Dnow!, e credo proprio che anche le ultime Glide facciano lo stesso.



Tutto bene, quindi? Non saprei, dal momento che scegliere il K6 3D significa comunque porsi in un mercato di minoranza, e sopportare l'attesa di patch, driver ottimizzati, eccetera. Un esempio è Quake 2, di recente aggiornato alla versione 3.18 (vedi Silverdisko). Ebbene, nel lasso di tempo tra l'uscita della versione 3.18 (immediatamente adottata da tutti i server) e il rilascio del patch specifico per 3Dnow!, i possessori di K6-2 si sono dovuti arrangiare. E rimane comunque il fatto che tra l'annunciare lo sfruttamento delle istruzioni specifiche e il farlo davvero di spazio ne corre: Unreal per esempio è notoriamente uno dei titoli che sfrutta le 3Dnow!, ma implementa così pochi aspetti della grafica che di fatto (io non l'ho provato di persona, ma me l'hanno confermato tutti) attivarle o no da riga di comando non porta a miglioramenti significativi.



In definitiva, gli utenti che non amino eccessivamente sbattersi per configurare il sistema e rattoppare i giochi dovrebbero ponderare attentamente l'acquisto di questo processore, anche perché l'unico vero vantaggio dei chip AMD - l'economicità - è seriamente minacciato dalla nuova CPU Intel, il citato Celeron A.

Molti si sono fatti beffe del Celeron alla sua uscita, perché la carenza di cache di secondo livello (quella montata sullo stesso cartuccione contenente il processore) ne inficiava pesantemente le prestazioni. A parte che questo valeva molto più per le applicazioni "business" che per i videogiochi, gli appassionati di overclocking si sono subito accorti dell'eccezionale flessibilità di questo fratello povero del Pentium II, dovuta in parte proprio alla mancanza della cache. Ebbene, il Celeron A include 128 KB di cache non sul cartuccione bensì direttamente integrata sul chip, una soluzione precedentemente usata solo per i Pentium Pro. La piacevole novità, realmente inedita per un processore odierno, è che questa cache è cloccata SINCRONA, in parole povere viaggia alla stessa velocità del processore. Ricordo che, nel caso dei P2, la cache funziona alla metà della velocità del processore. Questo fatto, da solo, è in grado di annullare praticamente la differenza tra il Mendocino e i corrispondenti Pentium II, che vantano una cache di secondo livello di dimensione quadrupla.

Ma non è finita qui: da quando è uscito, innumerevoli utenti sono riusciti a overcloccare il Celeron 300A all'incredibile velocità di 450 MHz, praticamente senza eccezioni, semplicemente impostando la velocità del bus a 100 MHz! L'ultimo esempio è il buon Claudio Todeschini, amicone e compagno di smanettamenti, che l'ha fatto più di un mese fa e non ha ancora riscontrato la minima instabilità del sistema. In pratica si può pagare pochissimo un processore che, alla prova dei fatti, ha una prestazione in tutto e per tutto equiparabile al P2/450, ora come ora il più costoso dei processori.

Prima di salutarvi (non ho mai spazio, accidenti) vi devo raccomandare tre cose, se volete cimentarvi anche voi con questi processori fenomenali: innanzitutto è indispensabile la qualità della RAM e della motherboard, che deve essere una buona BX. Quindi il raffreddamento: sono in vendita degli ottimi dissipatori per Celeron con ventolone incorporato, fate un po' di ricerca e non lesinate, potrebbe fare la differenza. Infine: non provate a cambiare il moltiplicatore, che è fissato alla fabbrica a 4.5. Anche per questo vi sconsiglio di comprare il Celeron 333A perché, essendo bloccato a una velocità quintupla rispetto al bus, deve essere overcloccato a 500 MHz e raramente funziona.

Insomma, siamo davanti a un mostro con l'anima di una CPU super-economica, il cuore di un processore di nuova generazione (ecco perché si può overcloccare così facilmente) e una soluzione addirittura all'avanguardia assoluta sui tempi (la cache integrata sul chip e cloccata alla stessa velocità del core).

Se pensate che alla Intel abbiano deciso di farsi male da soli, considerate che il loro problema principale è la conquista del mercato entry-level, ovvero quello dei PC economici: mentre questo è un mercato enorme, la diminuzione delle vendite di Pentium II dovrebbe essere risibile perché gli utenti dediti all'overclock sono, con una stima molto ottimista, l'1% del totale. Ecco perché Intel non si preoccupa, ma nel frattempo ci ha dato la possibilità di realizzare lo smanettamento definitivo! E ora saluto!

Stefano Gaburri

PS: Mi spiace la rubrica sia saltata il mese scorso, il fatto è che avevo la testa da tutt'altra parte (un cosaccia che si chiama Università) e ho sforato i tempi di consegna come un gaio bucaniere. Pazienza, avete avuto un po' di respiro dalle gaburraggini, ma come vedete non mollo! Ciao!

IL PASTORE RISPONDE

Come al soolitoo, ci tengo a sottolineaareee che qualsiasi malfunzionameentoo derivante dalle informaziooniii contenute in questa rubriiicaaaa non mi riguaardaaa! Chi segue le mie dottriinee lo fa a suo rischio e pericoolooo!

Il Pastore.

COME OVERCLOCCARE I CHIPSET VOODOO I E II

Caro pastore, ti scrivo perché ho bisogno di una persona moooooolto professionale: ho comprato da poco la famosa scheda della Creative 3D Blaster 2 da 12 Mega con chipset Voodoo 2; purtroppo non possedendo un Pentium II ma solo un P166 overclockato a 200 non sfrutto certamente al massimo la scheda. Le mie domande quindi sono:
1) Si può overclockare la scheda 3D BLASTER 2?
2) Se sì, come posso fare? e fin dove si può arrivare evitando che i chip 3DFX si fondino?
Complimenti per la rubrica e grazie in anticipo.

Alessandro.

NON VA BEEENEEE! Non ti serve a nulla overcloccare la scheda acceletratrice con la tua poco professionale configurazione, così facendo contribuiresti solamente ad aumentare il collo di bottoglia esistente con il processooreeeee! Il Pentium 200 non è infatti in grado di fornire i dati derivanti dall'elaborazione dei calcoli in virgola alla velocità richiesta da una scheda Voodoo 2. Ti consiglio quindi vivamente di passare per lo meno a un quadruplo Pentium II Xeon a 900 MHz, è più professionaaaleee! E poi usa lo SLOT 2, beeellooooo! (SBONK! NdBovas). Ehm, in ogni caso la CPU che possiedi sarebbe la componente da sostituire per migliorare le prestazioni globali del tuo sistema, magari con una bel P2 con bus a 100 MHz (da 350 MHz in su) o con una vecchia versione a 66 MHz con BUS overcloccato a 100 (per maggiori informazioni si legga lo stesso angolo del mese scorso...). Pare che ottimi risultati li si ottengano anche con un Celeron Menodcino, ovvero la versione economica di un P2 con 128 Kb di cache di secondo livello direttamente "impacchettata" all'interno della CPU, ma anche un K6 3D di AMD dovrebbe cavarsela egregiamente. Per quanto riguarda quest'ultima CPU vi prometto maggiori dettagli il mese prossimo, data entro la quale dovrei essere venuto in possesso di un sistema con K6 3D 350 MHz su cui eseguire i miei professionalissimi benchmark! Beeellooo! Ritornando all'argomento principale della missiva, ovvero l'overclock del chipset Voodoo, l'operazione è di per sé decisamente semplice: basta aggiungere una linea al file autoexec.bat che contiene: SET SST_GRXCLK=X per le schede voodoo 1 oSET SSTV2_GRXCLK=X per le schede voodoo 2, dove X è la nuova velocità. Tieni anche presente che la frequenza di default delle Voodoo è 50 MHz, delle Voodoo 2 90. Una buona scelta è settare il valore della variabile rispettivamente a 59 e 100.

IL JOYSTICK NON FUNZIOONAAA!

Distinto Pastore, ti scrivo da Roma, mi chiamo Stefano, ho 30 anni e da 6 seguo con interesse la vostra rivista. Complimenti!! ritengo che sia una delle migliori, molto professionale (certo, ci sono iooooo! NdPastore) e divertente al tempo stesso (specialmente lo spazio dei Bovas...)(Danke... NdD), continuate così ragazzi! Ora però vorrei porti un quesito riguardante il mio PC e so che tu potrai aiutarmi... Dunque il mio "macinino" è composto da: motherboard QDI Titanium IB+ Bios 1.5sl, chipset i430TX, 512 Kb di cache, 64 MB di DRAM 10 ns, processore Pentium 200 MMX overcloccato a 250 MHz (83x3), HD 2.1 GB Samsung, CD-ROM 24X, scheda video S3 ViRGE 4 MB, 3DFX Voodoo 4 MB, Modem 33k6 e scheda audio Creative Sound Blaster 16 Vibra, e qui arriviamo al problema. Tempo fa ho acquistato una scheda game da inserire in uno slot ISA per poter finalmente utilizzare due joypad contemporaneamente; premetto che sono in possesso di due joypad Saitek mx-632m Megapad XV a 4 tasti + trottle e Windows 95 non riesce in nessun modo a settarli perché su "pannello di controllo" non viene riconosciuto il secondo come joypad a 4 tasti. Il negoziante che mi a venduto la suddetta scheda mi ha consigliato di disattivare la porta game della Sound Blaster spostando un dato jumper; ora, visto che dopo un mio tentativo di trovare il fatidico jumper, andato ovviamente a rotoli, ho chiesto al negoziante stesso di poter avere il libretto di istruzioni della Sound Blaster ed è più di un mese che aspetto, vorrei soltanto sapere: COME FACCIO A GIOCARE CON DUE JOYSTICK? (urlo bestiale) Perdona il mio impeto, ma sono proprio stressato al pensiero di una stagione emarginato dai miei amici (tutti rigorosamente consollisti). Oltretutto la stessa operazione fallisce anche con uno switch della Boeder da collegare alla porta game della scheda sonora per sdoppiare i joystick, insomma non c'è proprio speranza? Perdona per il mio sfogo ma so che solo a te posso chiederlo, spero tanto in un tuo aiuto, te ne sarei eternamente grato! Ribadisco i miei complimenti per la vostra rivista e vi saluto tutti calorosamente. CIAO!

Anonimo.

Penso di aver individuaatooo la causa dei tuoi guaaiii: i joystick a quattro pulsanti, a meno dell'utilizzo di un protocollo proprietario, vengono visti generalmente dalla porta game come due joystick distinti con una sola coppia di aassiii (X, Y): in pratica quattro direzioni e due tasti sul primo, solo i due tasti sul secoondoooo; è per questa ragione che il cavo a Y da te provato sulla Sound Blaster non ha funzionaatooo... Il controller game che hai aggiunto, poi, è probabilmente progettato per ospitare una sola periferiicaaaa, ne è conferma la scomparsa dei due tasti sul secondo joypad quando collegato a detta schediinaaaa. Direi quindi che il disabilitare la porta MIDI/joystick della SB non ti porterebbe alcun giovameentoooo, anzi... Una possibile soluzione al problema consiste nel procurarsi un'altra scheda game che permetta il collegamento di due joypad (così potresti utilizzare tutti e quattro i pulsaantiiii), oppure (soluzione più dispendiosa ma meno complessa) cambiare i tuoi joypad con due Sidewinder della Microsoft, che fanno uso di un differente protocollo e permettono la connessione di ben 4 pad a una stessa porta con 10 tasti ciascuunooo. Spero di esserti stato utiiileeee. PS: cambia pure il tuo negoziaanteee di fiduciaaaa: lui non è affatto professionaaaleee!

UNA CPU TROPPO CALOROSA

Caro Pastore, ti volevo porre una domanda tecnica. Sono in possesso di un P166, un computer MOOOLTOOO PROFESSIONALE, quindi per farlo diventare ancora di più, volevo overcloccarlo. Io ero intenzionato a portarlo a 200 MHz (66 * 3). Il mio problema non sta nell'oveclock, ma nel surriscaldamento. Come posso fare per essere sicuro che non si bruci niente? Dopo l' overclock il processore potrà durare ancora un paio di anni, oppure si brucerà in un paio di mesi? Sicuro che mi risponderai al più presto ti saluto vivamente.

Davide

Lasciatelo diireee: il tuo computer non è affatto professionaaaleee! Vedi di buttarlo e comprati qualcosa di meglioooo, come quattro Xeon!!! (Ancora con questa storia? SBONK NdBovas) Ok, la smetto e vedo di rispondeereeee: tutto quello che devi fare è procurarti una ventolina con un grosso dissipatore (costo medio L. 20.000) e della pasta dissipante (L. 10.000); a questo punto spalmane uno strato sottile sia sulla superficie della CPU sia su quella del dissipatore (le due "facce" che verranno poi a contatto) e blocca quest'ultimo nel modo tradizionale. Un overclock non esagerato non dovrebbe abbassare la vita media di un chip... E comunque, visto che in media viene sostituita una CPU ogni due anni a causa dell'obsolescenza della stessa... (seee, tu cambi una CPU ogni due mesi! Buffone! ndD)

UNA CONFIGURAZIONE NIENT'AFFATTO PROFESSIONALE

Professionalissimo Pastore, ho passato notti insonni a chiedermi se la configurazione del mio prossimo computer, che acquisterò a fine settembre, durerà abbastanza nel campo dei videogiochi, noto per mettere a dura prova le nostre macchine. Forse adesso sembra potente, ma anche un P120 sembrava un mostro ai tempi dei 486, rivelandosi dopo poco tempo mediocre. Et voilà:
P2 400 su una Asus P2B, 128 MB SDRAM 100 MHz su due banchi da 64, HD Quantum 6.5 UDMA, Matrox Millennium G200 AGP 8MB (adoro il 2D delle Matrox), SB AWE64 Gold, CD-ROM Pioneer 32X Slot-in IDE. La Voodoo 2 (una Monster 3D 2 da 12MB) la rimando di qualche mese (causa disponibilità economiche), usando come sostituto la G200. Mi sarebbe piaciuto un hard disk ultra2 wide SCSI, ma mancano i soldi anche per il controller Adaptec.

Anonimo.

Hummm, in effetti la firma da qualche parte c'era, ma la deve aver mangiata Collie, la mia pecorella preferiitaaaa (quella che tiene sempre sulla spalla, NdD). In ogni caso lasciatelo dire: la tua configurazione non è sufficientemente professionaaleeee: che ne dici di sostituire scheda madre e processore con m/b quadruplo SLOT 2 e quattro processori Xeon? (SBONK! ho già capito: forse è meglio che risponda io alla tua domanda... Direi che la configurazione da te scelta va benissimo, e di certo non resterai a piedi entro breve termine... Oltretutto la G200 ha prestazioni comparabili a una Voodoo 1, il che non è affatto male!

END

CHE FINE HANNO FATTO LE CRITICHE?

Probabilmente siamo animali polemici, soprattutto Paolone che se non trova qualcuno con cui litigare non è contento. Probabilmente siamo usciti di senno e non sappiamo più dove siano finiti i driver del cervello, ma sicuramente ci darete dei mentecatti non appena leggerete quanto segue: che fine hanno fatto le critiche? La domanda, che a tutti potrà sembrare controproducente, mi sembra invece particolarmente azzeccata dopo che questa posta ha subito umori altalenanti fatti di mesi arroventati e di relativa calma. Il nocciolo della questione è che, girovagando per i newsgroup, mi capita spesso di imbattermi in critiche - anche aspre - sull'operato di TGM e della sua redazione, mentre qui, arena solitamente preposta a questo genere di 'lotte', tutto continua a riproporsi uguale di mese in mese. Letterine simpatiche, complimenti, suggerimenti educati... un sogno, un incubo nel contempo: vorrei capire il perché di questa discrepanza. Se non arriva qualche mazzata ogni tanto, poi iniziamo a reputarci i migliori, e va a finire che laddove si potrebbe migliorare, non si migliora più (ehm... voi non dategli retta, a lui ci penso io dopo... NdSS). Quindi, cari i miei amici di TGM, se covate qualche dissapore per questo o quest'altro non indugiate oltre: il nostro indirizzo è là sopra. Ci piace metterci in discussione, anche se a volte dalle risposte potrebbe non trasparire...

Noi Bovas

LA DITTA MISTERIOSA

Spett. Redazione di "The Games Machine", con la presente vi richiedo informazioni al riguardo di un importatore di hardware. Premetto innanzitutto, che nella mia famiglia siamo ormai lettori accaniti o, per meglio dire, praticamente affamati della vostra rivista, ormai considerata da tutti al top della professionalità. Batto un po' questi tasti, oltre che per complimentarmi per contenuti e veste grafica, anche per chiedervi informazioni sull'importatore di hardware di cui si può leggere sull'ultimo numero, ovvero il 111: la ditta "Airons Power". In particolare vorrei sapere se la ditta ha qualche sito Internet o qualche indirizzo al quale rivolgersi in caso di ordinazioni, cataloghi e caratteristiche della merce. Sono un po' in difficoltà solo per questo, e dunque colgo l'occasione per suggerirVi l'inserimento di tali informazioni nelle pagine della rivista (salvo motivi di carattere tecnico). Infatti al riguardo ho visto che su parecchi giornali, anche di altri settori, è inclusa una pagina, magari alla fine, che funge da elenco degli inserzionisti, nella quale vengono incluse proprio il tipo di informazioni delle quali molti lettori potrebbero aver bisogno.

Distinti saluti e buon lavoro

Basilio Angrisani

Caro Basilio, inizialmente confesso di aver pensato a uno scherzo ma, effettivamente, va detto che a volte anche gli articoli di BovaByte possono sembrare convincenti. Il fatto è che la "Airons Power" non esiste: l'hardware "recensito dal Pastore" è in realtà tratto dai diversi cataloghi di prodotti per l'ufficio in cui ci capita d'imbatterci. Solitamente si tratta di cataloghi di oggetti destinati alle aziende, con i quali queste ultime possono fare regali simpatici ai loro clienti o ai collaboratori (gadget, insomma...). Noi Bovas non facciamo altro che prendere gli oggetti più curiosi (o anche semplicemente più inutili) e parlarne nel nostro angolo demenziale (che, in quel box particolare, vuole essere a tutti gli effetti una parodia delle recensioni dell'hardware che appaiono su TGM e su altre riviste più "seriose"). Di conseguenza non saprei proprio dove indirizzarti specificatamente. In compenso, posso fornirti un paio di indirizzi Internet interessanti: http://www.misco.it e http://www.pocket.it
Buona fortuna!

BARZELLETTA DI DAVIDE MONTI

C'è Pierino che torna a casa mentre la mamma sta uscendo. Questa, prima di andarsene, raccomanda a Pierino di non bere la birra, la coca cola e l'aranciata che ci sono nel frigo. Andatasene la madre, Pierino si beve la birra, la coca cola, l'aranciata e si finisce tutto. Tornata a casa la madre guarda il frigo e dice a Pierino: "Ma Pierino, hai bevuto tu la birra, la coca cola, l'aranciata? ". "No mamma" rispose Pierino (Ma Pierino l'aveva bevuta veramente).

pinguino@tin.it

Di fronte a certe vostre lettere non mi resta che la totale sconsolazione. È segno che qualcosa cambia, che non ci son più le mezze stagioni, che è meglio esser ricchi e sani piuttosto che malati e poveri, che... vabbè, direte, e tu che cosa l'hai pubblicata a fare? Come sempre: perché avrei dovuto soffrire solo io?

UNA DOMANDA ALTEZZOSA

Esimi amiconi della redazione di TGM, questa missiva non conterrà né quesiti esistenziali né tantomeno altezzose promiscuità, anche perché non so cosa significhino. Non sapendo ormai più a chi appellarmi, ho pensato di rivolgermi a voi per un simpatico suggerimento, squisitamente tecnico, che da tempo vo' cercando: come cavolo posso fare per proteggere delle mie cartelle personali (molto personali...)(immagino... NdD) dall'accesso da parte di estranei (come mio padre)? Insomma: come faccio a inserire una password o qualcosa di simile? Vi prego aiutatemi, e abbiate pietà, hoddaimparare.

Matteo"Ramada"Vannini.

Non penso che l'argomento sia molto pertinente con la posta di TGM, ma rispondo ugualmente: per gli "estranei" frollocconi è sufficiente cambiare gli attributi della cartella e renderla nascosta, dopodiché andare nel menu delle opzioni presente in una qualsiasi finestra e ripristinare le impostazione di default (che prevedono di rendere invisibili i file con l'attributo nascosto). Per gli estranei più esperti non c'è nulla da fare o quasi: Windows 95/98 (presumo sia questo il sistema operativo che utilizzi) non offre adeguati strumenti di protezione dal momento che è sufficiente entrare in un prompt di DOS per fare quello che si vuole... Se hai necessità di sicurezza particolari passa a Windows NT o, molto meglio, a Linux.

I FILM AMERICANI: TUTTI UGUALI O QUASI...

Un caloroso Saluuuto ai miei bovini preferiti. È passato tanto tempo dalla mia ultima lettera, un po' perché non trovavo un argomento interessante su cui scrivere, un po' perché mi scocciavo (grandiosa introduzione direi... NdD). Mi è comunque mancata quella smania di spacchettare e sfogliare voracemente (con il classico rivolo di bava all'angolo della bocca) la rivista appena comprata alla ricerca di un'eventuale pubblicazione nell'angolo della posta (tutto di un fiato! Puff puff pant!). Innanzitutto vorrei fare una piccola critica all'angolo del cinema; avete testualmente scritto: "se Deep Impact è una simulazione della terra contro gli asteroidi, Armageddon è la versione arcade sparatutto". Ora, non ho visto Deep Impact (ma me lo hanno raccontato dettagliatamente i miei amici), ma non mi sembra che sia molto realistico o quantomeno non più di Armageddon! In Deep Impact nessuno dei miliardi di immensi telescopi terrestri (che costano miliardi l'uno) si accorge della cometa... E chi lo fa? Un bambino con un telescopio giocattolo da 10.000 lire!!! Ho già cominciato a ridere sentendo questa frase; poi i meteoriti cadono perpendicolarmente alla terra, ma poi si vedono arrivare orizzontalmente... Due sono le ipotesi: 1) c'è un giapponesino sospeso nell'aria che armato di martello devia la traiettoria del meteorite; 2) le meteore sono ubriache. Ma la parte migliore è quando un tizio in moto corre con l'onda del mare (sollevata da un meteorite caduto) che lo insegue e percorre tutta la città con quest'immensa montagna d'acqua che lo sfiora: alla faccia della simulazione! Naturalmente anche Armageddon (che ho visto) ha le proprie "cavolate": insomma, farsi un trapianto di fondoschiena prima di partire pareva male? Sono atterrati su un blocco di ferro, vogliono fare saltare in aria tutto quanto con una testata nucleare, si rompe il detonatore automatico della bomba, esplode la scavatrice, un membro dell'equipaggio comincia a dare i numeri rischiando la più grande strage della storia dell'umanità, una delle astronavi finisce schiantata contro un meteorite, l'altra ha milioni di problemi con l'accensione, nel fare rifornimento fanno saltare in aria la stazione orbitante più scalognata dell'universo... Manco Apollo 13 portava tanta sfortuna! Insomma secondo me entrambi i film sono degli arcade! (diciamo che quasi tutti i film sullo stesso filone, con esclusione del magnifico Contact, sono degli arcade! DEVONO essere tali, altrimenti gli americani non si divertono)(scusa la domanda faceta... Ma ci sono anche altri tipi di film americani? Non lo sapevo davvero!!! NdD)(mah, vatti a vedere The Truman Show e poi sappimi dire. Comunque ce ne sono a dozzine.,. NdSS).
C'è anche un altro argomento di cui volevo parlare: voi avete sempre cercato di cogliere quelle piccole follie che prendono un po' tutti noi amanti del mondo dei computer. Mi spiego meglio: avete sempre trattato in piccoli box o in qualche pagina aggiuntiva, di tutte quelle le manie che Internet e il PC hanno portato. L'IRC è ormai argomento di discussione continua, così come gli emulatori, i file MP3 e così via, ma non mi sembra che abbiate mai parlato di un fenomeno che sembra stia spopolando tra parecchi ragazzi di età superiore ai 20 anni... Mi riferisco al mitico progetto Prometeo. Questo progetto, per coloro che non ne fossero informati, raccoglie e archivia in formato MP3 le mitiche sigle di tutti i cartoni (giapponesi e non) che hanno spopolato in Italia in tutti questi anni. All'inizio pensavo che fossero pochi quelli che, oltre ad aver masterizzato CD pieni di emulatori, CD di MP3, CD di immagini xxx (immancabili)(! NdD) e CD manga, avessero intenzione di creare un CD pieno zeppo di sigle di cartoni anteguerra (da Goldrake a Daltanius, Daitarn 3, La Balena Giuseppina, L'Uomo Tigre, gli Astrorobot e chi più ne ha più ne metta), poi ho scoperto che la maggior parte dei ragazzi che conosco che possiedono un PC e un modem hanno scaricato come me tonnellate di MP3 da Prometeo. Sembra un delirio, nel pub che frequentiamo di solito abbiamo conosciuto un sacco di altre persone che facevano la stessa nostra collezione... Nel laboratorio della mia università spesso e volentieri trovo gente che scarica sigle di cartoni animati: gente insospettabile che trovo a

canticchiare Chobin mentre sta scaricando Lamù! Non so se è così anche nelle altre parti d'Italia, ma la malattia da Prometeo-dipendenza da noi è ormai scoppiata violentemente (si canta persino l'inizio della canzone e si sfida gli altri a indovinare il titolo del cartone)(questo lo facevamo anche noi su IRC... Inutile dire che mi considero un esperto! NdD). Quanti ricordi affiorano riascoltando quelle sigle, canzoni a volte davvero belle anche dal punto di vista musicale (ascoltate Lupin III from the planet O, impressionante, altro che quella porcata che mettono ora!). Vabbé, come al solito ho scritto troppo... non voglio essere pubblicato (ma se dovesse accadere non mi dispiacerebbe affatto,...anzi), però ci terrei a un vostro parere, anche perché penso che da nostalgici quali siete dovreste comprendere questo nostro voler volgere lo sguardo, con malinconia e allo stesso tempo con la spensieratezza di quei tempi, al passato (e quando senti quelle sigle torni 20 anni più piccolo).
Ciauuuzzzzzzz

The rifleman.

Togliamoci subito di torno l'argomento "poco interessante", ovvero i "filmoni" americani... Sono sempre stato dell'idea che esistano più o meno tre o quattro "copioni" standard che, una volta combinati tra di loro, sono in grado di generare un numero pressoché illimitato di "capolavori". Se ci pensiamo bene ci sono nell'ordine: 1) il film in cui il personaggio "normale", come potreste essere voi o io, scopre "qualcosa che non doveva scoprire" e tutti lo vogliono morto, ma alla fine si salva e punisce i cattivi; 2) "il mondo è in pericolo! Solo X è in grado di salvarlo", con tanto di eroe nerboruto (alla Steven Segal) che si getta da un bell'elicottero con un elasticone o qualcosa di simile; 3) la minaccia aliena, in cui, a parte ET, qualsiasi extraterrestre vuole conquistare il nostro pianetucolo, possibilmente solo la parte americana, gli altri non sono degni! 4) il filone delle grandi invenzioni, in cui qualcuno inventa qualcosa che poi si rivolta contro l'uomo stesso. Mescoliamo insieme, dosando secondo il gusto personale i vari elementi, e aggiungiamo esplosioni a piacere: siamo in grado di identificare qualsiasi pellicola d'oltreoceano. Nevvero? (beh, dovesse il Fattori abbandonare il TGM Movie, saprei a chi non affidare le gestione della rubrica... NdSS).
Ma veniamo agli MP3 dei cartoni animati, forse la più grande invenzione italica mai approdata sulla rete: probabilmente non abbiamo mai avuto modo di parlarne, ma sono anni che mi capita di scorgere, tra le mura redazionali, gente con la bava alla bocca che se ne va in giro con degli zip-disk... Che cosa mai conterranno? Ovvio, gli ultimi download scaricati dal progetto Prometeo! Mi ricordo ancora quando ero un piccolo bambino grasso con le manine poco paciossose... I miei genitori, forse per non "viziarmi" troppo, non mi regalarono mai un disco di una sigla dei cartoni, seppur io questuassi costantemente per avere almeno quello di Goldrake. Ero quindi costretto a registrarle con un voluminoso microfono collegato a un "Geloso" (per intenderci uno di quei primi registratori con le bobine); non vi dico quanto mi arrabbiassi tutte le volte che la sigla veniva "tagliata" o sovrapposta da voci che annunciavano il prossimo programma, praticamente sempre! Ora ho 20 anni in più, un grosso computer e, in una piccola finestra, il player MP3 sempre attivato... Che si possa parlare di una rivincita?

DE EMULATIONE

Cari redattori di TGM, egregi Bovas, ecc. Salto i complimenti perché sarebbero scontati e vengo subito al dunque per dire alcune cosette:
1) sull'emulazione: oramai si sa che è esplosa la mania degli emulatori, e quindi si fa tutti a gara per accaparrarsi questa o quell'altra ROM pur di averne "di più". Ora, io credo che sia necessario sfatare questo mito, poiché secondo me l'emulazione è un qualcosa di più di "esce emulatore - VOGLIO ROM!". Se devo essere sincero ieri ho scaricato la nuova beta 2 del MAME 0.34 e, non appena ho visto Karate Champ sono caduto dalla sedia... L'ho scaricato e messo subito su... Poff! Ero nella sala giochi dove oggi troneggiano Shock Troopers e Sega Touring Car, nella quale vicino alla porta c'era un giochetto al laser (Super Don Quixote: a proposito, ma non è mai stato convertito? E un altro che si chiamava Esh's Aunmilla o simile)(ricordo anch'io Super Don Quixote... Purtroppo nessuno l'ha mai convertito. NdD). I gettoni ora costano 200 lire, metto le mie manine sui DUE JOYSTICK (altro che Virtual On!) e inserisco la moneta... Pam! FULL POINT! JUDGE! WHITE! ("uite", come dicevo allora) Mi risveglio, è passata un'ora. Grazie ancora, MAME. Le 17. 00... Ancora un quarto d'ora, poi devo andare dai miei amici, massì, altre 200 lire e via! Ecco. Questo è secondo me quello a cui servono gli emulatori. Purtroppo ci sono sempre i soliti idioti che si divertono alle spalle dei polli facendo uscire degli emulatori-fake che ti distruggono gli hard-disk (per la verità non ne ho mai sentito parlare... NdD), tuttavia cerchiamo di non fare di tutta l'erba un fascio. C'è ancora chi con i giochetti del 1984 si diverte.
2) Sull'omosessualità nei videogiochi: le due lettere che vi sono arrivate su questo argomento mi sembrano un tantino strane, se mi permettete... Secondo me il problema non è se ghettizzare o meno i diversi, bensì una mera questione di business, poiché sfornando un gioco con protagonista esclusivo un omosessuale le aziende si vedrebbero tagliate delle grosse fette di mercato, compresa quella della mamma che ha paura che suo figlio sia traviato e che ha portato in passato e tuttora a scelte molto discutibili (vedi la censura di MK per Super NES o Duke Nukem per Nintendo 64). Quindi sinceramente non me la sentirei, in quanto dirigente di una azienda, di permettere l'uscita di un tale gioco. Comunque mi pare che le lettere siano un tantino pretenziose... In fondo gli omosessuali nei giochi ci sono (cito una delle protagoniste di Last Bronx, giusto per fare un esempio recente) e non vedo perché ci sia qualcuno che si senta escluso... Scusatemi, forse non ho capito le lettere, forse ho una mentalità chiusa... Ma non vedo il problema. Non lo sento. Se un gioco è bello, cosa mi interessa del suo protagonista, di quello che combina nei momenti in cui non "lavora" sul monitor? A me come maschio che importa se l'eroe più acclamato del momento, Lara Croft, è femmina? Secondo me le due missive si riducono a una battaglia di questo tipo, di gente che vuole il "contentino"... Sarà un discorso grezzo, stupido, ma mi sembra allo stesso livello di certe persone che si battono per la produzione di giochi per C64, ricollegandomi sopra al punto 1: vi era gente che voleva un revival, rivoleva il feeling dei vecchi giochi; poca grafica e tanto divertimento... Ora, invece che stare lì a piangere si sono rimboccati le maniche e, sapendo che alle grandi aziende di spendere milioni per produrre un gioco stile Frogger non gliene fregava nulla, si sono messi in proprio, hanno speso un poco del loro tempo e hanno fatto uscire programmi in grado di emulare vecchi coin-op. E il risultato è negli occhi di tutti. Quindi, visto che con le aziende si parla solo di business, il problema è sempre quello: se volete una cosa rimboccatevi le maniche... La soluzione al problema dovrebbe partire proprio dagli stessi gay. Basta, ho finito. Mi aspetta una intensa sessione a Superman, un grandissimo coin-op con grandissimi doppi... Manca solo il mio secondo, attualmente in militanza.

Dario.

PS: vorrei sapere se in redazione vi sono ancora degli amanti dei giochi su laser-disc come il sottoscritto (mi pareva ci fosse qualcuno...)

Il modo corretto di porsi di fronte all'emulazione dovrebbe, almeno a mio avviso, essere proprio quello da te descritto... Chiudere gli occhi e ritornare indietro nel tempo, quando magari si giocava al titolo del cuore riuscendo a malapena ad arrivare ai pulsanti. Quando lo spirito dell'emulazione non viene colto, ci si ritrova con 2.000 emulatori, 2.000 ROM ma non si gioca a niente. Per quanto riguarda l'omosessualità, beh, mi pare che anche tu sia arrivato alle mie stesse conclusioni: l'omosessualità non vende, a meno che non si tratti di casi disperati, in cui il disprezzo tipico dell'uomo mediocre possa essere sostituito dalla compassione per qualcuno che, magari, sta morendo (ancora una volta chiamo in causa il film Philadelphia... Ma quante altre pellicole sull'omosessualità ci sono?)

TGM ANCORA MIGLIORE...

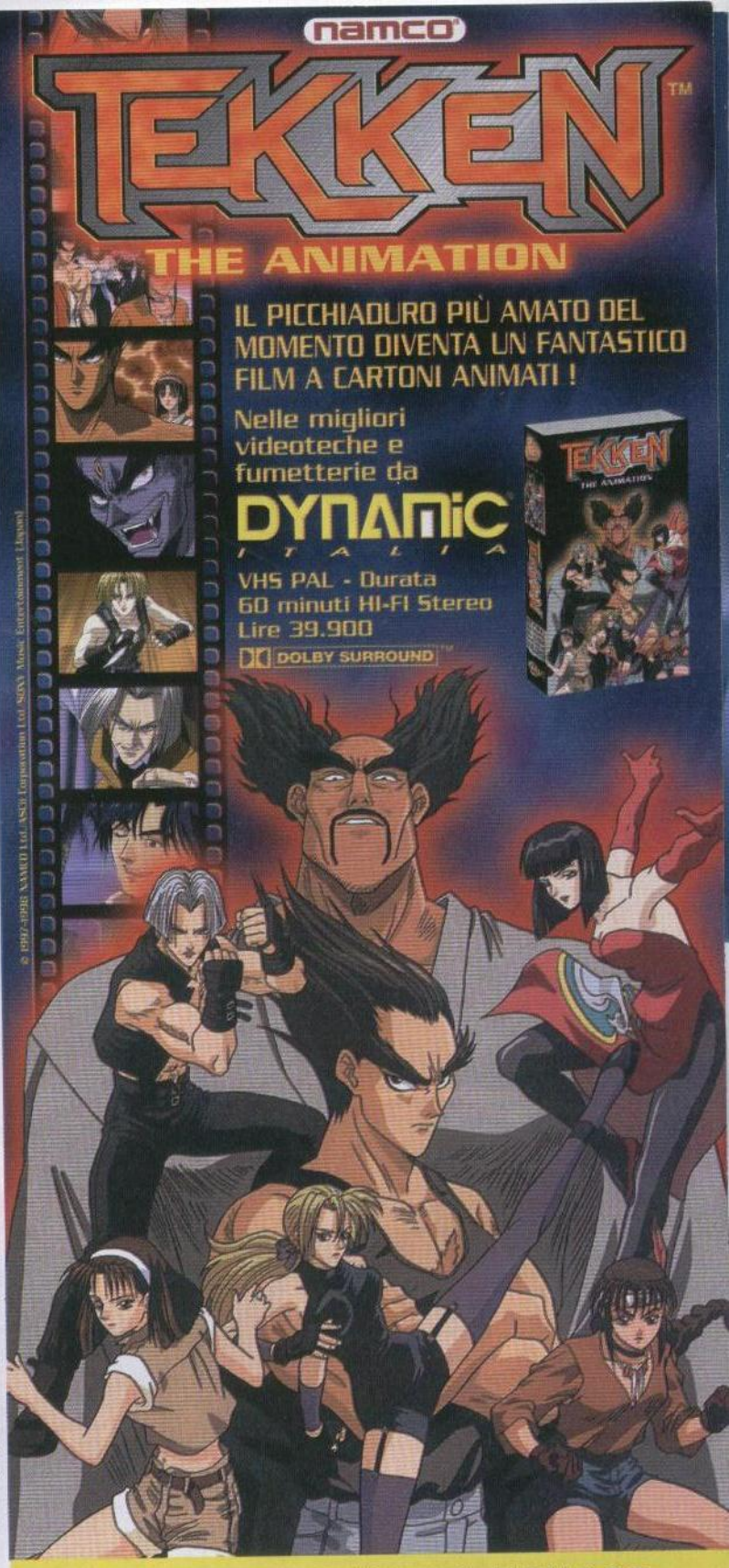
Cara redazione di The Gheims Machine (eh, eh, era il nome della parodia della vostra rivista che scrissi dieci anni fa...), sono Silvano, vi leggo dal numero uno, che serbo un po' spiegazzato ma con affetto, e sono anni che cogito di mandarvi qualche suggerimento per migliorare ciò che è già buono. Quindi, bando alle ciance:
1) Vorrei aprire un dibattito: io odio le preview, e voi? No, non è che odi sapere cosa stia per uscire, ma dovermi ogni volta sorbire due o tre pagine che preannunciano una probabile schifezza dicendo sempre le solite cose (oh, beh, nessuno di voi redattori è un veggente), ovvero: avrà un'AI fenomenale, girerà a 50 frame al secondo, meglio se avete una 3Dfx, sarà diverso dagli altri giochi del genere... Insomma, io mi annoio assai, e spesso anche voi redattori, tant'è che le preview sono generalmente gonfiate da (gradevoli) facezie. Ma non sarebbe meglio conservare spazio per...
2) Recensire tutte le ciofeche. Invero, a volte vi lasciate sfuggire frasi come "Gaburri Fighter 4 non l'abbiamo nemmeno inserito fra le recensioni, tanto era brutto". Errore! Secondo me il vostro compito principale è proprio quello di segnalare all'inconsapevole acquirente che una bella scatola con la conversione di un coin-op o un titolo sconosciuto contiene letame allo stato digitale (questa definizione mi è davvero piaciuta... NdD). Fra l'altro, siete spesso troppo buoni nell'elargire i voti, lasciandovi impietosire da un buon aspetto grafico/sonoro/tecnico, quando dovreste valutare solo la giocabilità! (non direi: anche le altre componenti sono importanti... NdD) Insomma, mica si vede qualcuno recensire un gioco da tavolo tipo, che so, il Monopoli del Pastore (hmmm, mi hai fatto venire un'ideona... NdD) e dire "Oh, ha un bel tabellone, delle solide carte plastificate e belle foto, è solo noioso da giocare, ma gli diamo un bell'85%". O sbaglio?
3) Perché non dedicate una paginetta (magari quella del Music Machine, che personalmente disprezzo...) ai giochi on-line? Se ne trovano un bel po' di divertenti, quasi tutti gratuiti e scaricabili dalla

Rete (e magari inseribili nel vostro CD...). Ad esempio, nel sito www.bezerk.com potete giocare a un favoloso word-game (pur se in inglese) nomato AcroPhobia, in chat con altre 14 persone... È anche un modo per conoscere gente!
4) Spesso mi domando: ma con tutto l'interesse che c'è per il retro-gaming, se qualcuno pubblicasse qualche buon giochino in 2D a poco prezzo ma con una giocabilità e un'immediatezza come quelle dei bei tempi (quando i giochi erano davvero tutti unici, perché con la pochissima RAM a disposizione ci voleva davvero un'idea nuova per fare un gioco che si distinguesse...), non farebbe un bel po' di soldi? Ricordate il successo del Team17 alla fine della Golden Age dell'Amiga? Nostalgia? Allora, nominatemi i giochi che avete adorato: quanti fanno parte dei vostri ricordi più antichi e quanti sono magnificenze multimediali? Comunque, non toglietemi Unreal e Puzzle Bobble, anche se non sono altro che "un Doom" e "un Tetris", se mi seguite...
5) Non per tediarvi, ma chiedo ai lettori: a quanti di voi interessa, leggendo le news, che la Apple ha guadagnato 2.1 miliardi e la Bovasoft ha scalato la Microsoft? Basta che uno solo dica "a me interessa!" e ritiro la domanda, comunque sono dati che trovate facilmente in Rete molto più aggiornati...
Ok, per ora smetto qua, ma tornerò presto (eh, eh...). Un ultimo appello ai lettori: la Posta di TGM è bella e varia così com'è, ma perché non decidiamo tutti, per una volta, di scrivere alla redazione ciò che vorremmo in più o in meno nella rivista? A volte basta una sola lettera per modificare in meglio il tutto, tipo quella del benamato di cui però non ho voglia di cercare il nome (ma saluto!) che ha convinto i nostri eroi a non svelare la trama di un gioco o la soluzione di qualche enigma in fase di recensione. Avanti, scrivete! Cambiate il corso della storia almeno voi, visto che i miei suggerimenti saranno bellamente ignorati! (scusate, mi ero rattristato...).
Distinti saluti.

Silvano Sorrentino.

PS: "hai overcloccato il cartone del latte? " "Beh, sì, ora è latte pastorizzaaaatooooo..." *SBONK!*

Calo un pietoso copriletto (ebbene sì, i veli li ho appena finiti!) sulla battutona contenuta nel post scriptum (beh, ripensandoci bene non è poi così male...) e vengo al vivo della missiva, ovvero i vari suggerimenti. Procediamo con ordine: nemmeno io sono mai stato un grande fan delle preview, i giochi molto spesso escono dopo un secolo e addirittura mi stufo di aspettarli... Sembra però, stando almeno ai sondaggi di opinione fatti negli anni passati, che molti lettori siano interessati alle anteprime, se non altro per conoscere in anticipo quello che il mercato videoludico ci riserva nell'imminente futuro. Per ora quindi la situazione rimarrà così, almeno fino al nostro prossimo sondaggione. Recensire tutto non è più possibile come ai tempi di Zzap! cartaceo, escono troppi prodotti ogni mese e necessariamente, a meno di non scrivere recensioni complete e dettagliate, siamo costretti a effettuare "tagli oculati" del materiale; TGM è già abbastanza voluminosa...
Parliamo ora di giochi on-line: a parte Ultima On Line, che in effetti potrebbe portare un videogiocatore incallito ad acquistare appositamente un modem e un abbonamento a un ISP, direi che ben pochi altri giochi potrebbero interessare gli utenti non ancora "collegati"; quelli che già dispongono di un accesso a Internet possono tranquillamente consultare la nostra rivista on-line (ovvero Zzap!: http://www.xenia.it/zzap!) e molti altri siti dedicati all'argomento, che sono sicuramente in grado di offrire informazioni più "fresche" di quanto potrebbe fare The Games Machine.
Realizzare prodotti divertenti che ricalchino i giochi del passato non è una cattiva idea se uno lo fa per divertimento, ma dubito che ci si potrebbe ricavare un grosso investimento: ci sono gli emulatori, che offrono non giochi simili ma proprio quelli del passato; in più sono gratuiti (beh, in effetti bisognerebbe possedere il coin-op originale per poter giocare al tal gioco, ma solo per essere completamente "in regola"; vorrei sapere chi lo fa...).
Le informazioni da te indicate, infine (per intenderci quelle che si trovano nelle colonnine che difficilmente verrebbero utilizzate in altro modo), non saranno particolarmente interessanti, ma è meglio conoscerle... Per esempio: ti sei accorto del putiferio che sta per scatenarsi? A quanto mi sembra di intuire dagli eventi, il connubio Wintel è ormai finito e si stanno "posizionando le truppe" per una grande battaglia (questi sono comunque i miei pronostici; i fatti potrebbero darmi torto): da una parte la fazione che vorrebbe distruggere la Microsoft (direi a occhio Intel, che sta per dare alla luce un microprocessore con istruzioni native non x86 e che per questo avrà bisogno di un nuovo sistema operativo, Netscape per ovvi motivi riguardanti Internet Explorer installato direttamente in Win 9X e Red Hat, una distribuzione Linux che include già il Communicator come browser e che attualmente realizza versioni di Red Hat Linux anche per processori Sparc e Alpha... Molto probabile che quest'ultima ne sfornerà una nuova per piattaforme Intel Merced), dall'altra Microsoft e qualcun altro (probabilmente AMD e Cyrix, che potrebbero continuare a supportare in modo nativo le istruzioni x86)... Cosa stavo dicendo? Ah, già, che leggere ogni tanto qualche informazione addizionale non fa mai male, anche a quelli che non



PER RICEVERE IL NOSTRO CATALOGO
RITAGLIA O FOTOCOPIA IL COUPON E SPEDISCILO A

DYNAMIC ITALIA
Via Enrico Mattei, 88 - 40138 BOLOGNA - Servizio Arretrati: Tel. 051533504

Desidero ricevere gratuitamente e senza alcun impegno il catalogo Dynamic Italia e i successivi aggiornamenti al seguente indirizzo:

Nome _____
Cognome _____
Via _____
Città _____ Prov. _____
C.A.P. _____ Telefono _____

N.B. La richiesta del catalogo costituisce autorizzazione al trattamento dei dati personali per i fini consentiti dalla Legge 675/96 (Legge sulla Privacy) gm nov

dispongono di un abbonamento a un provider.

I SIMULATORI, QUESTI SCONOSCIUTI (ALMENO PER ME)

Salve ragazzi, vi scrivo ancora visto che sono stato chiamato in causa da Giorgio Bertolone e per scusarmi con il Barone, visto che non era mia intenzione metterlo alla berlina di tutti gli sfottò che mi è sembrato di leggere nei vostri articoletti dall'E3. Anche se probabilmente il 99, 9 per cento dei lettori non è minimamente interessato a questo tipo di polemica, probabilmente più adatta a una rivista di aeronautica, vorrei poter fare alcune precisazioni: tutti gli aerei menzionati da Giorgio sono progettati per la superiorità aerea (l'F22 non ha nemmeno la possibilità di portare carichi per l'attacco al suolo all'interno delle stive, quindi dovendoli portare all'esterno verrebbe meno la caratteristica stealth dell'apparecchio che è primaria nei requisiti, oltre a essere quella che fa lievitare i costi. Era comunque stato commissionato uno studio al riguardo, che ha consigliato di dirigere gli studi sul prossimo JSF, mentre la versione da attacco del SU-27 è l'SU-34 con postazioni in tandem) tranne il Gripen e il Rafale (Cfr. pag. 71 di alleati e avversari, manuale aggiunto a F22ADF), per i quali sono state predisposte delle versioni biposto, non solo per l'addestramento ma anche per l'attacco (in Svezia è già operativo il primo squadrone e presto lo sarà anche il secondo. Cfr. speciale JP4 di dicembre 1996). L'EF2000 (EFA è la designazione del progetto quando ne faceva ancora parte la Francia) è stato costruito pure lui per la superiorità aerea, pur integrandone fin dalla progettazione la possibilità di attacco al suolo. Infatti in Italia andrà a sostituire gli F104 e non i Tornado (121 di cui 16 biposto), in Germania sostituirà gli F4 e in Inghilterra i Tornado ADV (la versione da intercettazione del Tornado). Le perplessità sulla capacità di attacco al suolo del velivolo monoposto non sono mie, anche se è possibile immaginare la mole di lavoro alla quale è sottoposto il pilota mentre cerca di puntare il TIALD e contemporaneamente la contraerea lo punta, ma degli esperti del settore (Cfr. pag. 46 di alleati e avversari). Ci si chiede anche quali siano i parametri usati per determinare la fedeltà del modello di volo... Ebbene, alcuni dovrebbero essere: velocità di rotazione (velocità alla quale si può tirare la cloche per alzare il ruotino anteriore), velocità di decollo, rateo di rotazione e di virata, perdita di energia nelle virate, velocità di stallo con e senza flap (ci sarebbe anche il carrello ma...), velocità di atterraggio e angolo di attacco massimo senza stallo e altri parametri ancora più tecnici (le prove andrebbero fatte con e senza carichi alari e ovviamente con risultati differenti), che nel complesso vengono definiti inviluppo di volo. È per questo motivo che nella lettera precedentemente inviata menzionavo che è più corretto dire che senza avere provato effettivamente il mezzo si può parlare di modello di volo plausibile o meno (in alcuni casi i dati si possono reperire nelle pubblicazioni specializzate). Non bisogna farsi trarre in inganno dal fatto che in molti simulatori (specialmente i più recenti) si asserisca che il modello di volo è stato sviluppato con l'aviazione statunitense, con la ditta produttrice del velivolo e simili, visto che specialmente in campo militare la riservatezza rimane anche dopo decenni dall'uscita di produzione dell'ultimo esemplare e specialmente su quelli che devono essere prodotti. Per fare un esempio, ho lavorato per più di cinque anni per la ditta che produce il Pirate per l'EF2000 e ho avuto la possibilità di vedere in funzione il simulatore utilizzato dal collaudatore (l'ex astronauta Cheli) e vi posso assicurare che il comportamento visto sul simulatore è mooolto differente da quello dell'omonimo prodotto DID (che annovera tra i consulenti il collaudatore inglese Turner), per esempio in virate con alto numero di G sostenuti il vero EF2000 perde pochissima energia mentre quello "casalingo" perde subito tutto (decelerazioni di più 200 nodi in tre secondi farebbero schizzare gli occhi fuori dalle orbite) e si riesce a malapena a mantenerlo sopra i 120 nodi con postbruciatore inserito, oppure in volo radente a 100 piedi l'aereo subisce scossoni continui (come tutti gli aerei da caccia che hanno un basso carico alare, è un difetto anche dell'F15E che discende dall'F15C/D) e non va via liscio come l'olio, senza parlare del comportamento dell'aereo in caso di atterraggio duro o fuori assetto o durante manovre di forbice per togliersi un bogey dalla coda. Anche Microsoft in FS98 dichiara che i modelli di volo di alcuni velivoli sono certificati dai costruttori, però a fronte di uno stallo non si verifica nessuna caduta d'ala (come succede nella realtà) ma solo una perdita di quota consistente, cosa che invece accadeva nella versione 5.1. È come in tutte le press release dove viene sempre vantata una intelligenza artificiale incredibile e poi ci si trova a che fare con la deficienza artificiale. Con questo non voglio affermare che io non mi diverta usando i vari simulatori, però vorrei dire che la verità è molto lontana nel settore militare mentre è più vicina in quello civile. È vero anche che a molti non importa affatto quanto la simulazione possa essere veritiera o meno: l'importante è divertirsi, ma con il livello di sofisticazione a cui si è giunti oggi (i vecchi simulatori avevano una decina di tasti in tutto, quelli odierni ne hanno un centinaio), ho l'impressione che il mercato si stia dirigendo verso una certa specializzazione che può trovare riscontro solo tra gli appassionati (non sarà certo la possibilità di una instant action a far spendere centomila lire, godendosi solo una piccola parte della simulazione). Ha ragione da vendere quindi il Barone a dire che i centoventimila che hanno comprato F22ADF non sono tutti esperti (ma quanti lo hanno preso solo perché ha una bella grafica, e quanti dopo un primo approccio lo hanno riposto sullo scaffale? E nella preview di Falcon 4.0 viene fatto risaltare che le vendite di simulatori militari sono in calo rispetto a quelli civili) ma molti lo sono, quindi non mi sembra il caso di dire che chi compera i simulatori non sia in grado di giudicare, considerando anche che sono in molti gli appassionati di volo che hanno a casa il PC solo e unicamente per fare girare i programmi di simulazione (si può anche prendere il brevetto di pilota virtuale) e che alcuni sono addirittura piloti di linea (incredibili i pannelli per FS98 di Erich Ernest, pilota di 767 per l'American Eagle). Sempre a riguardo di F22ADF vorrei sapere perché i DID hanno fatto uscire un prodotto monco. Mi spiego: in EF2000 mancava la parte che permetteva di creare proprie missioni o cambiare l'armamento e i duelli aerei personalizzati, che venne poi implementata in TACTCOM, ma almeno esisteva una campagna con svolgimento dinamico; in F22 manca tutto quello che mancava in EF2000, in più la campagna dinamica è scomparsa per far posto a missioni scollegate tra di loro, rimandando il tutto all'uscita dell'upgrade. Io ho finito le missioni da mesi, non ho assolutamente voglia di acquistare le missioni aggiuntive (e l'unica mia salvezza è un prodottino freeware che permette di creare una missione e di sostituirla a una preesistente). Capisco che il gioco doveva uscire per forza a natale ma, a differenza di quanto dichiarato da Martin Kenwrite, le missioni sono insufficienti, tanto più che il rilascio di ATW è in ritardo rispetto a quanto preventivato. Non potevano posticipare l'uscita del prodotto in formato completo? (capisco che così facendo vendono due prodotti al posto di uno, ma io personalmente non acquisterò più un prodotto DID in futuro se non verrà venduto completo, tanto per le simulazioni militari la Janes sta facendo passi da gigante a ogni nuova uscita pur usando le penose, dal punto di vista prestazionale, routine grafiche della Origin). Cambiando argomento, vorrei far notare come stia aumentando il numero di "pubblicazioni" in edicola (in realtà si tratta di un CD-ROM con allegati quattro fogli di istruzioni, se e quando ci sono) che contengono demo di vari giochi spacciandoli per giochi completi (in realtà viene omesso il fatto che si tratti di demo) che possono trarre in inganno, soprattutto i più giovani che fiutano l'affare (di chi produce il CD-ROM). Mi ricorda quanto accadeva anni fa con i giochi per Spectrum e C64, ma almeno quelli erano completi (anche se chiaramente piratati). Non vorrei che questo portasse a un cambiamento del comportamento delle software house con la scomparsa dei demo, che sono il giusto complemento delle recensioni presenti nelle riviste (almeno si può fare un confronto, anche se limitato, con le impressioni del recensore) e possibile fonte di risparmi quando permettono di evitare un acquisto che non soddisfa le proprie aspettative. Saluti.

Roberto "Jolly Roger" Ciceri.

PS: Secondo voi, perché se una software house pubblica un simulatore della seconda guerra mondiale subito dopo ne escono altri cinque ambientati nello stesso periodo? Perché nessuno pensa a un simulatore di pattuglia acrobatica dove fare carriera partendo dalle manovre di base per arrivare a essere il solista di un gruppo tipo Frecce Tricolori (nove velivoli)(ottima idea. NdSS)?

Sono davvero spiazzato, almeno per quanto riguarda la prima parte della missiva: come ho più volte ribadito sono un vero ignorantone in materia, quindi prendo per buono tutto quello che hai scritto (sperando che lo sia davvero!!! NdD); non mi resta che arrivare alle ultime cinque righe, quelle in cui parli delle "pseudo-truffe" dei demo in edicola senza la scritta demo: in effetti mi è capitato più volte di vedere scatolette più o meno voluminose di giochi, ma il solo fatto che i titoli fossero particolarmente recenti mi faceva intuire che si potesse trattare solo di demo. Evidentemente il procedimento non è così ovvio, soprattutto per qualcuno che non segue costantemente il mercato videoludico. Molto meglio allora stare attenti... Non ritengo comunque che questo possa arrecare danno alle software house o convincerle a non rilasciare più prodotti dimostrativi: il demo è ormai un mezzo per farsi pubblicità e nessuna SH vi rinuncerebbe. E con questo ho concluso.

SALUUUTO!

E anche questo mese la posta è finita... andate in pace: noi ci rileggiamo puntuali il mese prossimo.

Noi Bovas